SOLO LIRE 10.000

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

SPECIALE ESTATE 92

SUPPLEMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI N° 18 - LUGLIO/AGOSTO 1992

L'APPUNTAMENTO PIÙ ATTESO DELL'ESTATE PER TUTTI I VIDEOGAMERS

130 RECENSIONI

I migliori videogiochi degli ultimi 6 mesi per tutti i computer e console

UN ESCLUSIVO "BONUS":

IL GIOCO DELLA REDAZIONE DI C+VG

SQUILIBRIO DA TAVOLO

Ovvero: "come si fa una rivista di videogiochi?"

FAR OUT

Un anno di follie!

CHI SONO I MUSICISTI DEI VIDEOGIOCHI?

Alieni o Rockstar?

LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

LIVERPOOL: un arcade per 1 o 2 giocatori con tutte le caratteristiche di una vera partita di calcio: strategia, tattica, punizioni, barriere, rigori, rimesse laterali, pubblico, spettacolare utilizzo della grafica ed effetti sonori di alta qualità.
Sponsorizzato ufficialmente dalla squadra del Liverpool, è l'ultima parola in fatto di simulazione arcade dello sport più spettacolare del mondo.

Disponibile per:

AMIGA
IBM PC COMPATIBILI
C64 CASSETTA
C64 DISCO
AMSTRAD CPC CASS.
AMSTRAD CPC DISCO

© Marty Buchan

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
Via Antonio Salinari, 51/5 - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

A CURA DI:
Fabio Rossi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Loredana Ripamonti

COPERTINA
Silvana Corbelli

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP Studio

PROGETTAZIONE DEL GIOCO DA TAVOLO
Barbara Perego e Fabio Rossi

PUBBLICITA'
Renato Facciuto - tel: 02/6948210

SEDE LEGALE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

PRESIDENTE E AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

AMMINISTRATORE DELEGATO
Peter Tordoir

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Carlo Reina

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel.:(02) 69481

DIREZIONE MARKETING & PROMOTION
Filippo Canavese

STAMPA
Arti Grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10000
Supplemento a
CVG n° 18

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-'90
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: Computer & Videogames e The One su licenza EMAP PUBBLICATIONS U.K.

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

EDITORIALE

Ciao! Come vanno le vacanze? Noi speriamo bene, anche se metereologicamente parlando l'inizio non è stato dei migliori quasi per nessuno.
In realtà, le piogge da Stagione dei Monsoni per noi redattori di Computer + Video Giochi sono state una vera benedizione, visto che abbiamo dovuto passare tutto il mese di giugno e le prime settimane di luglio in ufficio, a preparare questo Speciale. Ce l'abbiamo messa tutta e finalmente, come ormai capita da un paio d'anni, potete gustarvi il vostro specialone, studiato apposta per fare il punto su quello che è successo nel mondo videoludico negli ultimi sei mesi.
Nelle prossime pagine troverete infatti come sempre le microrecensioni di tutti i giochi di cui abbiamo parlato negli ultimi numeri di Computer + Video Giochi, debitamente rivedute & corrette per assicurare la massima obiettività di giudizio. Tutti i voti sono poi stati riportati nell'*Elencone* finale insieme a quelli relativi ai giochi trattati nell'intera storia di CVG e della rivista che l'ha preceduta, Guida Videogiochi. In questo modo avete a disposizione il più grande archivio di pagelle mai compilato, indispensabile quando dovete decidere su quale programma - vecchio o nuovo - investire i vostri risparmi.
Come nelle altre edizioni c'è poi qualche articolo di interesse generale, ma la grande novità di questa edizione dello Speciale è Squilibrio da Tavolo - Il Gioco della Redazione di CVG. Questo stupendo, eccezionale, originalissimo, ultracoinvolgente, semplice & divertente gioco spiega una volta per tutte come si realizza la nostra rivista. E' la vostra occasione d'oro per scoprire se siete adatti alla vita di redattore: andate a recuperare un dado, qualche amico, giocate e... fateci sapere com'è andata. I vostri commenti verranno pubblicati come al solito su CVG: ci vediamo a settembre in edicola!

FABIO ROSSI

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

4D SPORTS DRIVING 50
50 INCREDIBILI GIOCHI 82
2020 SUPERBASEBALL 39
AGONY 69
ALCATRAZ 53
ALIEN BREED 8
ALIEN STORM 40
ANOTHER WORLD 21
APIDYA 47
BACK TO THE FUTURE - PART II 27
BATTLETOADS 94
BEAST WARRIORS 46
BIRDS OF PREY 25
BLACK CRYPT 51
BONANZA BROS 37
BUBBLE BOBBLE 28
BUSHBUCK 41
CALIFORNIA GAMES 55
CARDIAXX 24
CASTLEVANIA IV 26
CATALYPSE 88
CHUCK ROCK 84

CONAN 92
COVER GIRL POKER 82
CRAZY SEASONS 46
CROSSED SWORDS 29
CRUISE FOR A COPSE 81
DEADLINE 54
DESERT STRIKE 58
DONALD DUCK 28
DOUBLE DRAGON II - THE REVENGE 56
DOUBLE DRAGON III 22
DRAGON SABER 86
DYNABLASTER 36
EXAHUST HEAT 86
EYE OF THE BEHOLDER II 30
FACEBALL 2000 98
FANTASTIC VOYAGE 33
FATAL FURY 54
FIGHTING MAS 42
FINAL FANTASY 90
FORMULA 1 GRAND PRIX 9
GOBLIIINS 16
GRADIUS 38
HARE RISING HAVOC 19
HARLEQUIN 48
HEAVY NOVA 57
HUDSON HAWK 96
HYPERSPEED 52
IKARI WARRIORS II 97
INDY HEAT 35
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU 88
JAMES POND 2 - ROBOCOD 43
JOHN MADDEN'S FOOTBALL 34
KICK OFF 44
KID CHAMELEON 85
KID GLOVES 2 22
KNIGHTMARE 18
LARRY 5 12
LAST BATTLE 13
LEMMINGS 58
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 9
MAC CAVEMAN NINJA 40
MEGA TWINS 10
MERCENARY III - THE DION CRISIS 20
MONKEY ISLAND 2 19
MOONSTONE 89
NAVY SEALS 13
NEBULUS 2 POGO A GOGO 8
ORK 47
PARODIUS 85
PINBALL DREAMS 53
PIT FIGHTER 12
PIT FIGHTER 60
POPULOUS 2 - TRIALS OF THE OLIMPIAN GODS 18
PRINCE OF PERSIA 97
PROJECT X 70
PSYBORG 32
QUACK SHOT 27
RACE DRIVIN' 84
RAINBOW ISLANDS 60
RETEE! 49
ROAD RASH 14
ROBO ARMY 55
ROBOCOD 10
ROBOCOP 3 21
ROLLING THUNDER 2 29
RUBBLE SAVER II 98
RUBICON 51
SALAMANDER 41
SHADOWLANDS 50
SIM ANT 32
SMASH TV 16
SOCCER BRAWL 90
SOL-FEACE 57
SPACE ACE II - BORF'S REVENGE 24
SPACE CRUSADE 49
SPACE GUN 71
SPEEDBALL II 42
STAR TREK 61
STEEL EMPIRE 93
STURMTRUPPEN 61
SUPER ADVENTURE ISLAND 59
SUPER FORMATION SOCCER 25
SUPER MARIO BROS. 3 14
SUPER OFF ROAD 94
SUPER TETRIS 35
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 20
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II - THE COIN-OP 93
TERMINATOR 2 11
TERMINATOR 11
THE ADVENTURE ISLAND - PART 2 96
THE BLUE BROTHERS 15
THE GAMES 34
THE LEGEND OF ZELDA III 44
THE MANAGER 70
THE NEW ZEALAND STORY 37
THUNDERSPIRIT 47
TITUS THE FOX 69
TOP BANANA 36
TOP WRESTLING 52
TREASURES OF THE SAVAGES FRONTIERS 81
UTOPIA 13
VROOM 48
WAYNE GRETZSKY HOCKEY 2 17
WOLFCHILD 33
WWF 92
WWF WRESTLEMANIA 17

MARIO

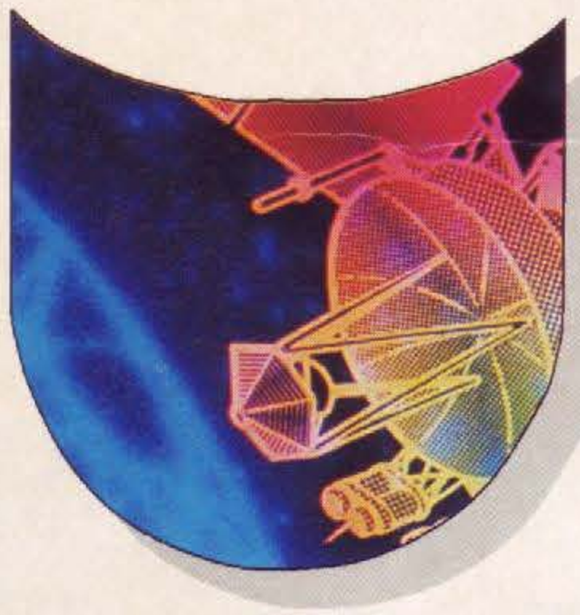
FAR OUT: UN ANNO E MEZZO DI APOCALISSI! 62
Se pensavate che CVG fosse acido, guardate cosa fanno le "persone normali"...

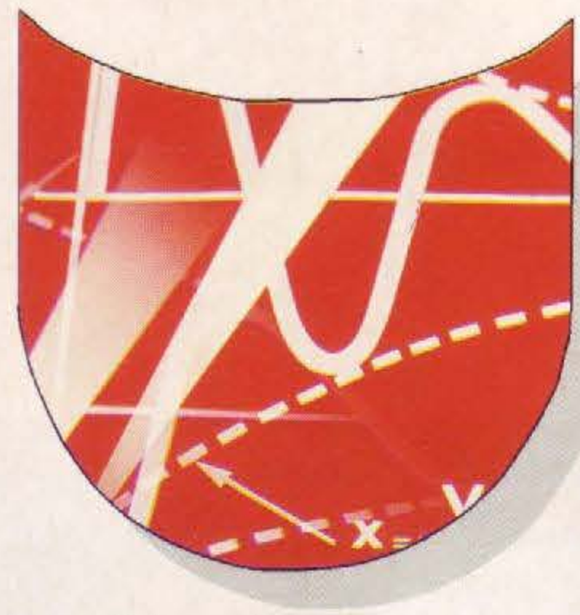
MUSICA MAESTRO! 66
Vi ricordate di sei mesi fa, quando abbiamo parlato di come si fa la grafica dei giochi? Beh, stavolta tocca alla musica...

SQUILIBRIO DA TAVOLO! IL GIOCO DELLA REDAZIONE DI CVG! 72

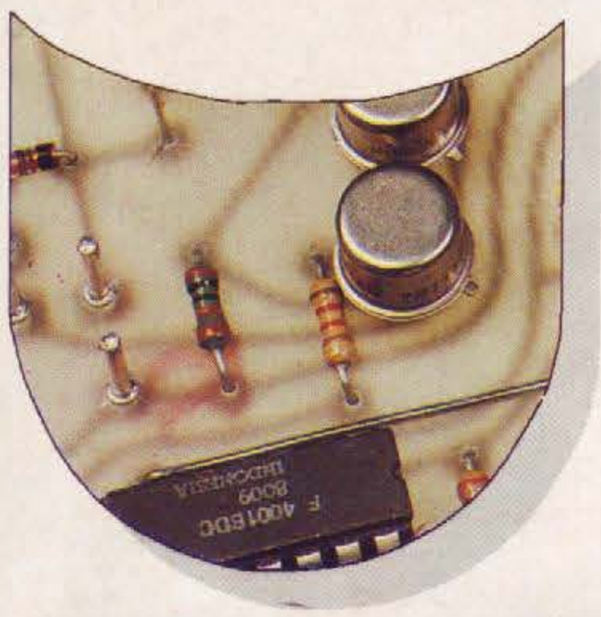
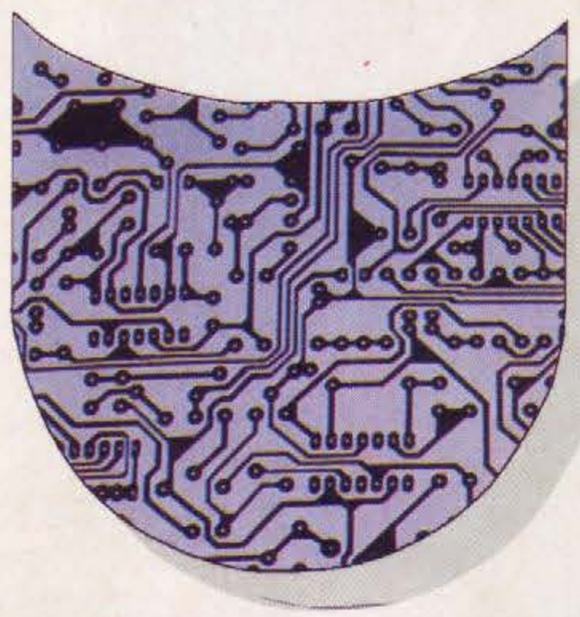
E' IN EDICOLA FARE ELETTRONICA

la più moderna e autorevole rivista italiana di elettronica pratica dedicata agli hobbisti e ai tecnici di laboratorio.

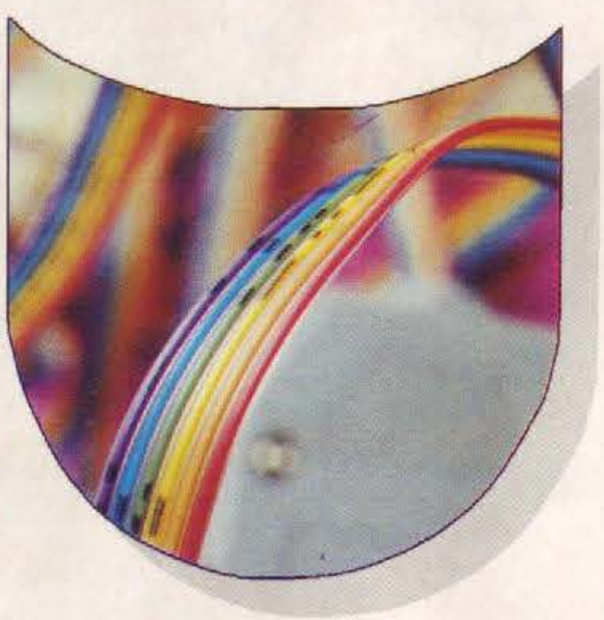


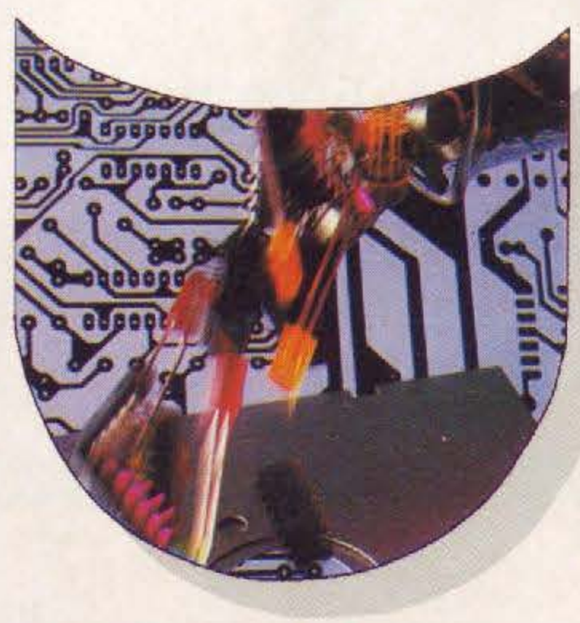


Oltre ai numerosi progetti presentati in Kit, Fare Elettronica, offre ogni mese

interessantissime rubriche: Computer Hardware, Applichip, TV service (con schema TV), auto HI-FI,





radiantistica, il mercato. Inoltre gli utilissimi consigli on-line del direttore tecnico.

Fare Elettronica è una pubblicazione

SUPER FAMICOM

F1 EXAUST HEAT

JOE & MAC

ADVENTURE ISLAND

ADDAMS FAMILY

SUPER CONTRA

STREET FIGHTER II

S GHOULS GHOST

XARDION

RIVAL TURF

ULTRAMAN (S.NES)

DRAGON BALL Z

ROKETEER

RPM RACING

S-NES

ADDAMS FAMILY	109000
BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
CONTRA III	119000
F-ZERO	110000
FINAL FANTASY II	129000
FINAL FIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
JOE&MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICAL NINJA	110000
PAPERBOY II	115000
PITFIGHTER	109000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
RIVAL TRUF	119000
RPM RACING	110000
SMASH T.V.	90000
STREET FIGHT. 2	149000
TOP GEARS	105000
N.SQUADRON	109000
WWF WRESTLING	109000
ZELDA III	119000
XARDION	125000
JB-KING	135000
ASCIPAD	65000

FAMICOM

ADV. ISLAND	169000
CASTELVANIA	129000
BOXING	129000
DUNGEON MASTER	149000
DRAGON BALL	169000
F1-EXHAUST HEAT	139000
FORMULA YEAR	115000
FINAL FIGHT	129000
HATTRICK HERO	129000
MAGICAL TARRO	135000
PRO-WRESTLING	129000
GUNDAM F-91	139000
KNIGHT GUNDAM	149000
PRO-FOOTBALL	159000
ROCKTEER	139000
ROMANTIC SAGA	
SUPER CLUB SOC.	120000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC	139000
STG GUNNER	120000
STREET FIGHT. 2	TEL.
SUPER ALESTA	129000
SUPER VALIS	135000
TOP RACER	105000
Y'S III	110000
WORLD CHAMP	120000
ZELDA III	139000

SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.
L.45.000

OFFERTISSIME !!!

S-NES & SUPER FAMICOM

WAYANG LAND

R-TYPE

D-FORCE

DARIUS TWIN

RAIDEN TRAD

PRO SOCCER

S-NES

BILL LAMBERT	70000
D-FORCE	69000
DRAKKEN	74000
HOME ALONE	69000

S.FAMICOM

BATTLE COMMAN.	99000
D-FORCE	69000
HYPER ZONE	79000
JERRY BOY	90000
MONKEY JYRO	79000
PRO SOCCER	80000
RAIDEN TRAD	85000
R-TYPE	69000
THUNDER SPIR	95000
WAGGANDL	65000

SUPER Famicom
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.450.000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA

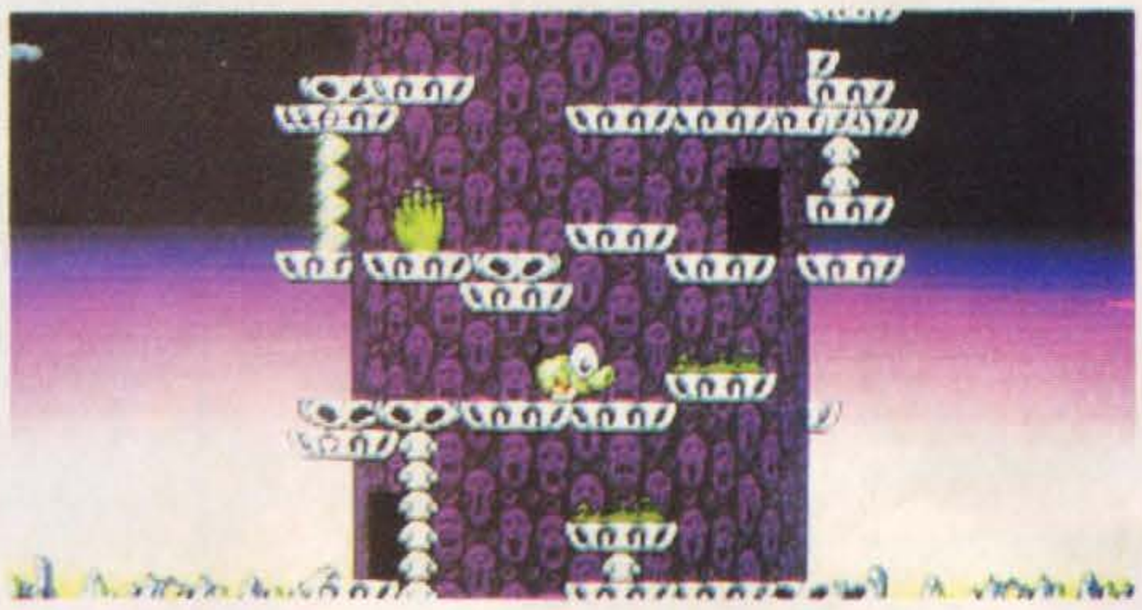
SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

REVIEW

NEBULUS 2
POGO A GOGO

Vi ricordate della prima avventura di Pogo, il protagonista di Nebulus? No? Allora i casi sono due: o ci avete giocato nella versione americana intitolata Castellian, o vi siete persi un classico dei videogiochi. Comunque sia, questo seguito contiene tutti gli elementi del predecessore più qualcos'altro ancora, quindi è un ottimo ripasso. Nei panni di un coso verde salterino dovete scalare una serie di torri graficamente spettacolari, stando naturalmente attenti a tutti i nemici vaganti e alle infinite trappole nascoste nella contorta architettura dello scenario. Fra cornicioni che scompaiono, teletrasportatori, passaggi segreti, ascensori e bonus dagli strani effetti raggiungere la cima sarà una vera impresa, ma chi riuscirà potrà godersi un succulento quadro-bonus dei quattro disponibili. Peccato solo che le poche innovazioni lo rendano superfluo per chi già possiede il primo Nebulus.



AMIGA

GLOBALE 79 %

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

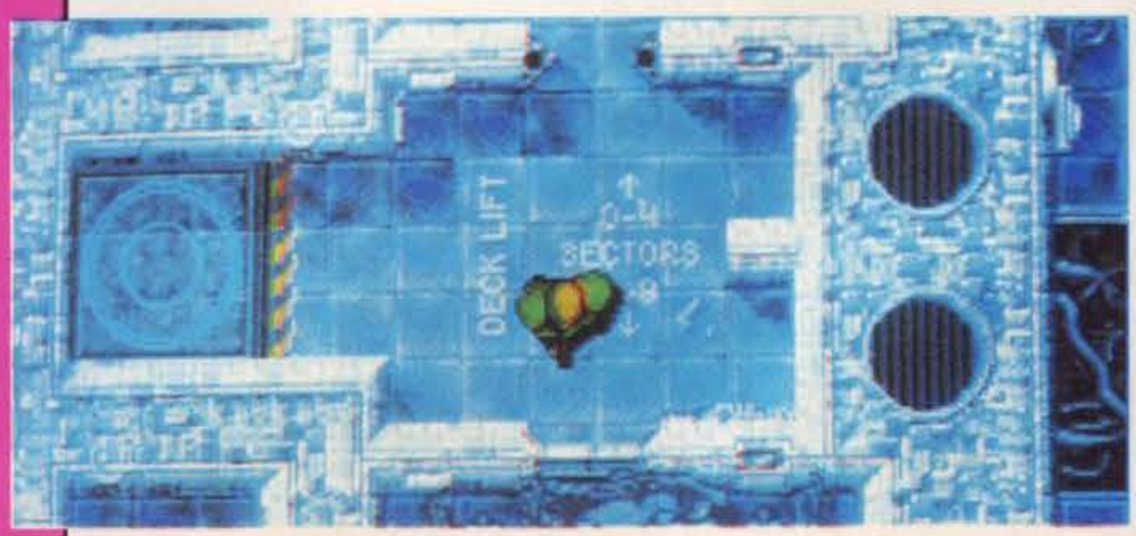
ALIEN BREED

E' inutile stare a raccontarsi delle storie. Il primo gioco degli autori di Project X è la trasformazione del film Alien in videogioco. Uno o due giocatori devono infiltrarsi nelle cupe profondità di una base spaziale abbandonata e brulicante di forme di vita aliene piuttosto affamate. I numerosi terminali di computer ancora attivi possono essere usati per ottenere mappe, dati, armi addizionali e persino per rilassarsi con una partita del preistorico Pong, ma più si scende più i pericoli aumentano, e una volta arrivati in fondo bisognerà anche trovare il modo di scappare prima che il sistema di autodistruzione appena attivato faccia il suo dovere! Bellissimo sotto il punto di vista della grafica, dell'atmosfera e del sonoro, Alien Breed purtroppo non è esente da difetti. In primo luogo è infatti di una difficoltà incredibile, ma anche i campioni possono rischiare di rimanere bloccati in situazioni senza via d'uscita o compromettere una partita attivando senza volerlo qualche meccanismo problemi che si sarebbero potuti evitare con una progettazione più accurata.
Magnifico, ma solo per chi ha una pazienza biblica.

AMIGA

GLOBALE 85 %

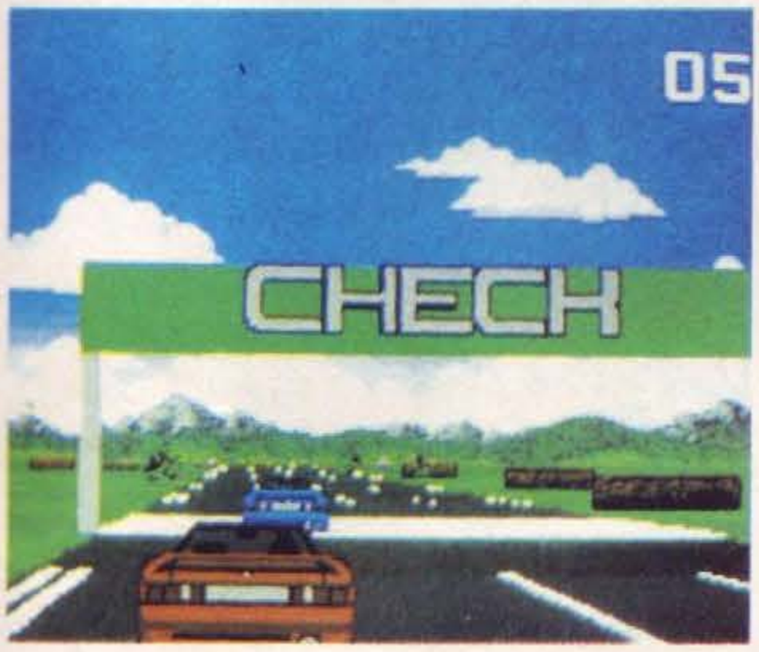
TEAM 17



AMIGA

GLOBALE 95

GREMLIN



LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Prendete il gioco di guida più veloce e giocabile esistente sull'Amiga, rendetelo ancora più fluido e veloce, aggiungete qualche elemento, migliorate la grafica e otterrete Lotus 2. Da uno a quattro giocatori guidano due meraviglie meccaniche targate Lotus attraverso una serie di percorsi tanto spettacolari quanto difficili & pericolosi: nebbia, tempesta, neve, deserto, palude, notte, ecc. Per riuscire ad arrivare in tempo ai punti di controllo disseminati su ogni tragitto bisogna imparare a guidare in maniera quasi perfetta, possibilmente ostacolando le numerose auto controllate da computer e dagli altri piloti. Sicuramente il miglior gioco di guida in stile arcade mai visto su un home computer, che tutti dovrebbero provare almeno una volta anche per via delle stupende colonne sonore.

AMIGA

GLOBALE 94

MICROPROSE

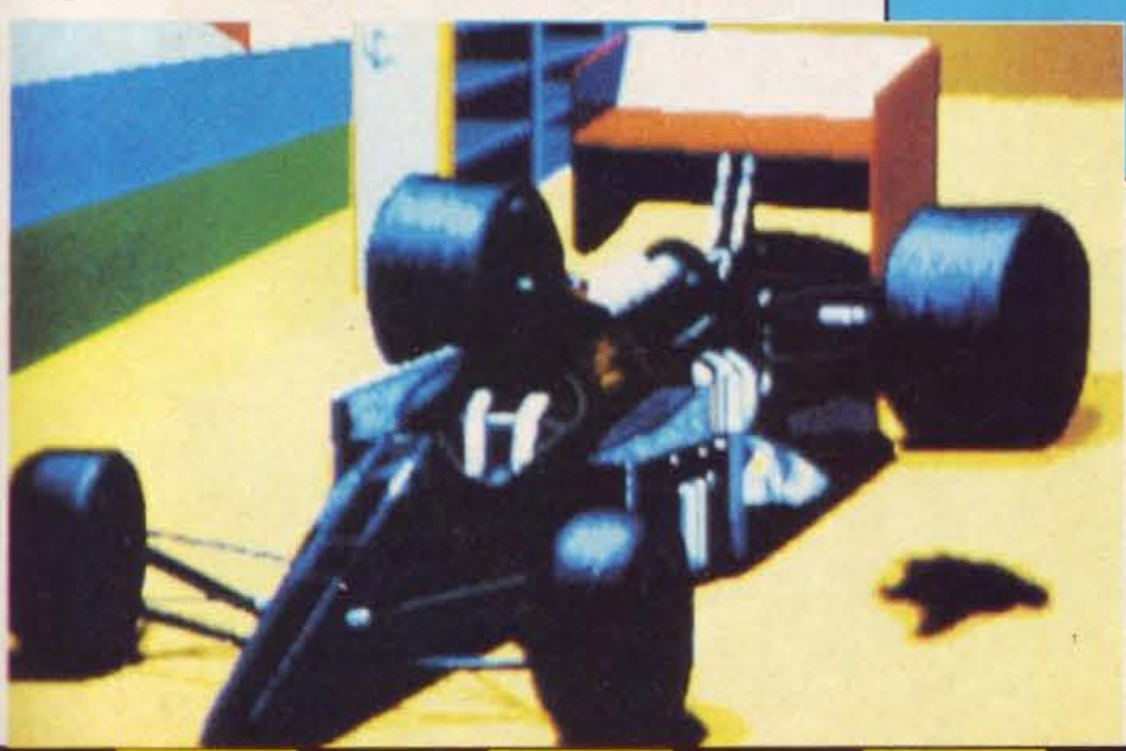
ST

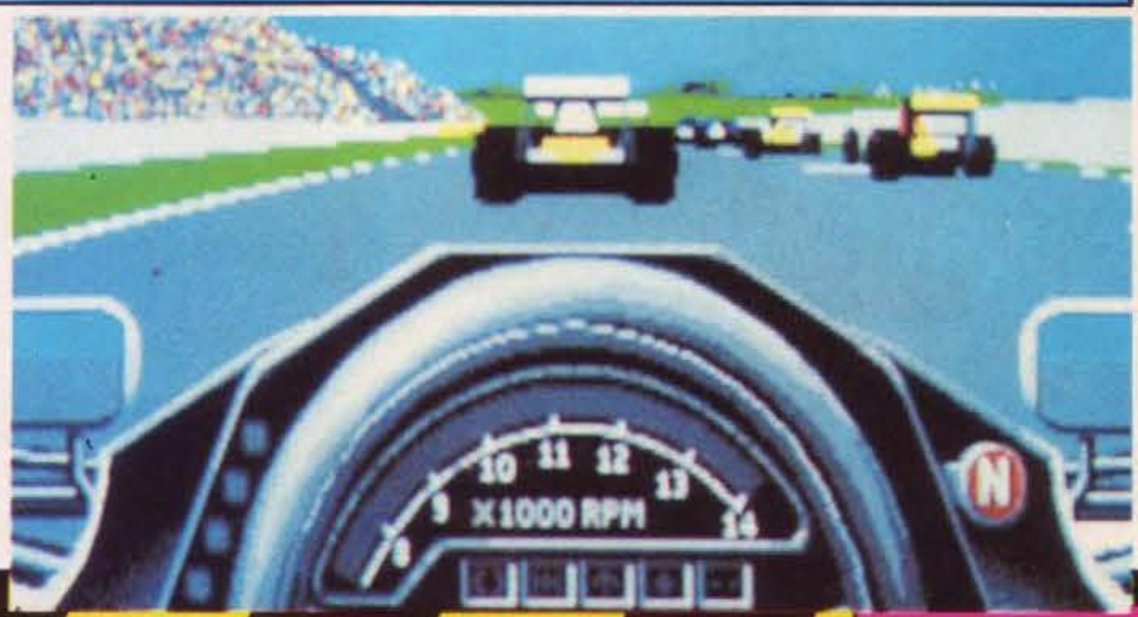
GLOBALE 94

MICROPROSE

FORMULA 1 GRAND PRIX

Geoff Crammond è uno dei programmatori meno prolifici della storia dei videogiochi: in oltre dieci anni aveva infatti prodotto solo tre giochi (Revs, The Sentinel, Stunt Car Racer) - tutti megasuccessi su scala planetaria. Formula One Grand Prix non è da meno dei suoi predecessori, e basta intravvederlo un attimo per rendersene conto. Questa simulazione di Formula Uno tiene in considerazione tutti i fattori possibili e immaginabili, dall'esatta successione delle gare del Campionato alla possibilità di personalizzare l'inclinazione degli specchietti della propria monoposto. La cosa incredibile è che oltre a essere ultrarealistico, questo programma è pure uno dei giochi poligonali più veloci che si siano mai visti in circolazione tenuto conto del livello di dettaglio grafico possibile. Il risultato è naturalmente il miglior gioco di questo genere disponibile per home computer, e un prodotto imperdibile per tutti gli amanti dell'automobilismo.





AMIGA

GLOBALE 90

US GOLD

MEGA TWINS

Mega Twins è la conversione di uno dei coin-op meno conosciuti e più tenerosi della Capcom, società famosissima per i suoi classici dell'utraviolenza digitale. In questo caso, invece, l'ambientazione è quella tondeggiante e coloratissima dei platform ispirati a Wonderboy che stanno proliferando oltre ogni misura da qualche anno a questa parte. I protagonisti sono due gemelli che devono eliminare il supercattivo di turno usando le loro spade magiche: prima di raggiungerlo però devono attraversare una serie di livelli ambientati a terra, in aria e sott'acqua, pullulanti come nella miglior tradizione di cattivi di ogni forma e dimensione. Se rispetto agli innumerevoli giochi per console di questo genere Mega Twins non sembra niente di particolare, confrontando questo programma alla media dei titoli per computer si scopre che gli autori della US Gold sono riusciti finalmente a convertire un coin-op giapponese mantenendolo inalterato, con gran gioia di chi ama questo tipo di prodotti e pensava di dover cambiare il proprio computer con una console giapponese. Simpatico e non particolarmente difficile.

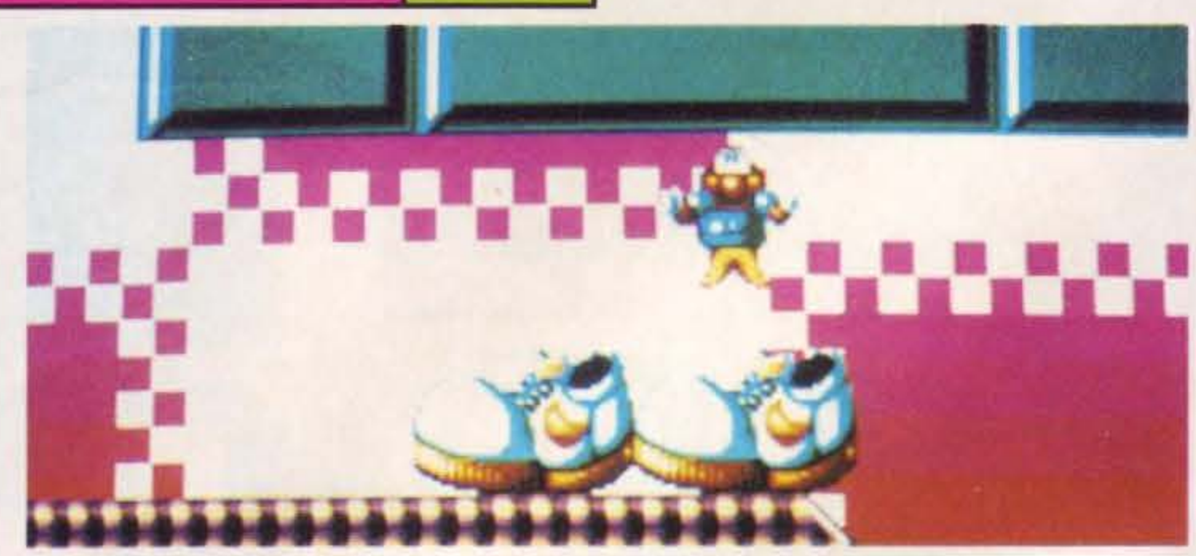
AMIGA

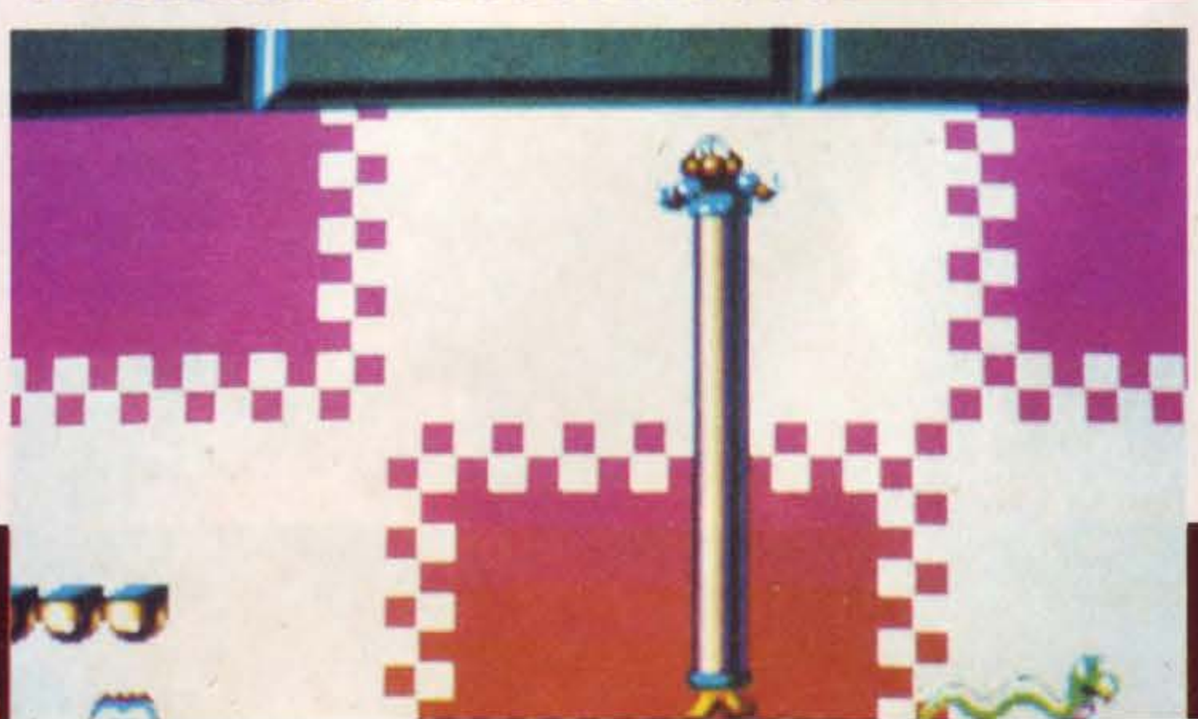
GLOBALE 80

MILLENIUM

ROBOCOD

L'agente segreto ittico James Pond è diventato più forte, più veloce e decisamente più metallico: per questa sua seconda avventura, infatti, i suoi capi hanno pensato bene di potenziarlo bionicamente, dandogli così poteri mai visti prima nella storia dei merluzzi. La missione di Robocod è particolarmente difficile: il malefico Dr. Maybe ha infatti convertito una fabbrica di giocattoli in un covo di crudelissimi peluche assassini, e solo il nostro eroe può tentare di sgominarli prima che invadano il mondo in occasione del Natale. La struttura del gioco è quella di un classico platform game, palesemente ispirato a Sonic e alla serie di Mario, dai quali tuttavia si distingue sia per la progettazione meno attenta che per un uso smodato dei colori, che qui vengono sfruttati contemporaneamente in tutte le sfumature rese possibili dall'Amiga. L'unico tratto di originalità sta comunque nella possibilità di allungare a piacimento il corpo di Robocod, che si può così appendere agli oggetti sovrastanti e raggiungere livelli nascosti e sezioni-bonus. Molto scenografico, ma banale.





PC

GLOBALE 78 0

US GOLD

TERMINATOR

Ci sono voluti sette anni, ma grazie al megasuccesso ottenuto da Terminator 2 finalmente anche i fan del primo film della serie possono godersi un videogioco ispirato alle gesta di Kyle Reese e del Terminator originale. La trama è esattamente quella vista al cinema: per eliminare un guerriero del futuro, un supercomputer invia nel presente un killer bionico per ucciderne la madre. Fortunatamente per lei, insieme al Terminator viene spedito nel passato anche un abilissimo guerrigliero umano, che la aiuterà a liberarsi dell'inarrestabile assassino. Nel gioco si possono impersonare sia Reese che il Terminator, entrambi costretti a sfuggire alla polizia e a cercarsi armi, vestiti ed equipaggiamento prima di poter compiere le rispettive missioni. L'azione viene rappresentata con un sistema di poligoni di discreta qualità, e la caratteristica migliore del gioco è la possibilità di collegare due PC fra loro per poter giocare direttamente contro un avversario umano. Purtroppo, oltre alle immagini digitalizzate di Schwarzenegger in Terminator di interessante c'è ben poco. Anche la trama affascinante, infatti, dopo qualche minuto si perde nella ripetitività degli scontri a fuoco e nella monotonia del paesaggio. Peccato.

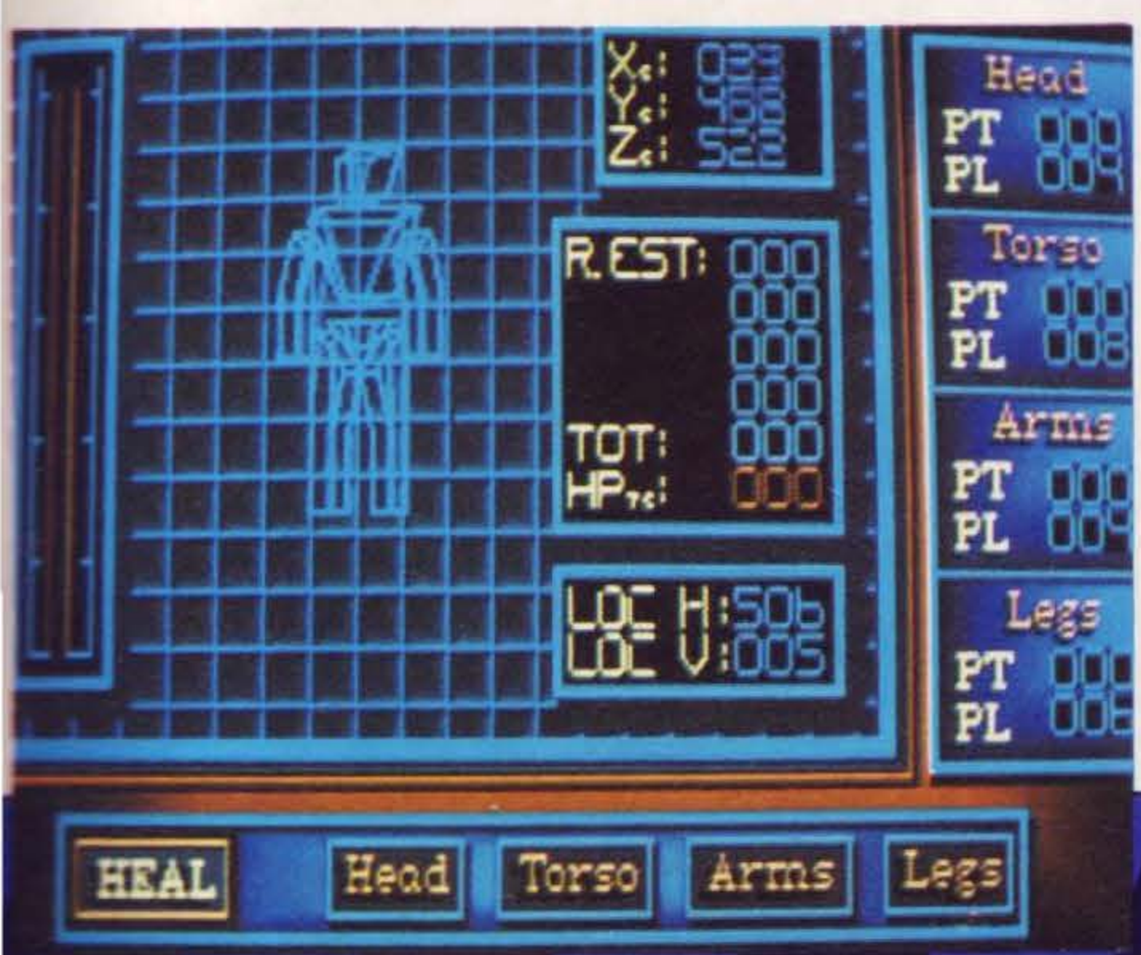
TERMINATOR 2

Se Atene piange, Sparta non ride, nemmeno nell'era del cyberpunk. Terminator della US Gold era deludente? Beh, niente di grave, visto che Terminator 2 è decisamente peggio. La struttura del gioco è quella tipica delle conversioni "cinematografiche" della Ocean: un multievento poco ispirato, con sequenze raffazzonate alla meglio per ricalcare la trama del film. Ci sono i soliti puzzle tipo "scassaquindici", le solite sequenze di corsa in auto e in moto e le solite (e più brutte del solito) parti di beat 'em up uno contro uno. Mancano per fortuna gli ormai classici livelli di piattaforme, ma in compenso non c'è neanche l'ombra di Schwarzy - che è stato sostituito con uno sprite qualsiasi per problemi di diritti - e di un po' di originalità. C'è di buono solo che visto lo scarso successo di vendite di questo pessimo gioco alla software house inglese si sono impegnati a rendere almeno un pochettino più originali i loro prossimi tie-in.

AMIGA

GLOBALE 47 0

OCEAN



PIT FIGHTER

Avete fatto caso a come è diventato famoso Jean-Claude Van Damme negli ultimi mesi? Sarà anche il più grande campione di arti marziali dopo Bruce Lee, ma per quanto riguarda l'universo dei videogiochi il suo unico merito è quello di essere stato digitalizzato per la realizzazione degli sprite di Pit Fighter (e di Full Contact, ma questa è un'altra storia). Ambientato nel mondo degli incontri clandestini di lotta con i quali sembrano divertirsi tanto gli scommettitori americani, questo gioco mette alla prova uno o due lottatori contemporaneamente nel torneo più cruento del mondo. Le regole sono semplici: mettere a terra gli avversari in tutti i modi possibili, senza esclusione di colpi. Se si cerca di scappare si viene ributtati nell'arena, e se si trovano spranghe e coltelli per terra conviene usarli. Alla fine di ogni incontro il più cattivo vince un sacco di soldi e passa all'incontro successivo, contro avversari sempre più spettacolari e preoccupanti. Ottima conversione del coin-op della Atari, la versione per Amiga di Pit Fighter mantiene tutte le caratteristiche della macchina a gettone: sprite digitalizzati che cambiano dimensioni a seconda della loro posizione sullo schermo, poche mosse e parecchia ripetitività, che si può evitare giocando in coppia con un amico.

AMIGA

GLOBALE 76%

DOMARK

PC

GLOBALE 95%

SIERRA

LEISURE SUIT

LARRY 5

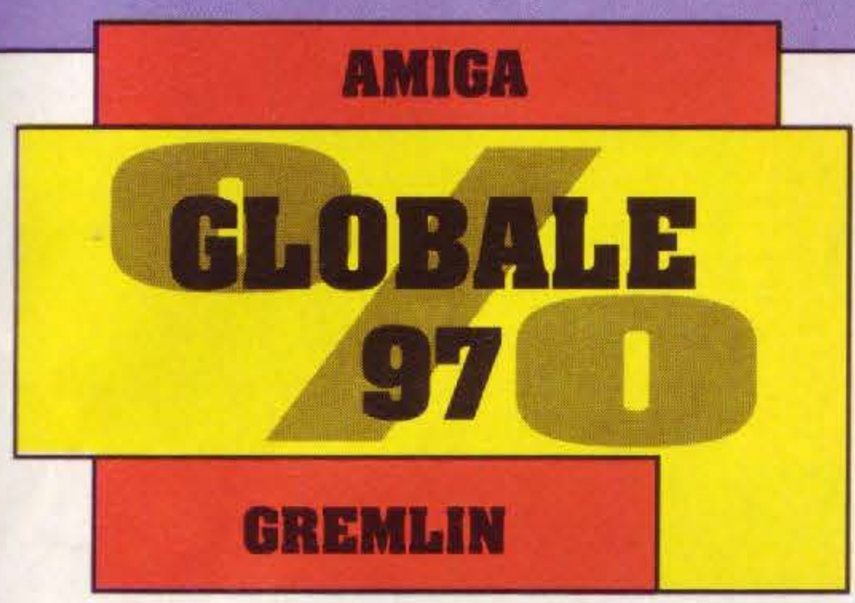
PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

La serie di Larry si è evoluta tecnicamente negli anni, ma il personaggio rimane sempre quello del primo gioco di sette anni fa, sfortunato, intraprendente e decisamente porco. Questa volta, per esempio, il suo scopo è di trovare la ragazza americana più adatta a prestarsi a una campagna pubblicitaria di videocassette pornografiche mentre la sua ormai fedele compagna Patti dovrà indagare per conto della CIA sul coinvolgimento della Mafia nel mondo delle videocassette. Ci vuole poco per immaginare come potrà complicarsi la storia, ma per fortuna la Sierra ha ideato per questo capitolo della saga un'interfaccia a icone infinitamente più comoda di quelle impiegate nei giochi precedenti. La conseguenza logica è che questo Larry 5 risulta il miglior gioco della serie, grazie anche allo stranissimo stile grafico, che lo rende un'esperienza esilarante.

UTOPIA

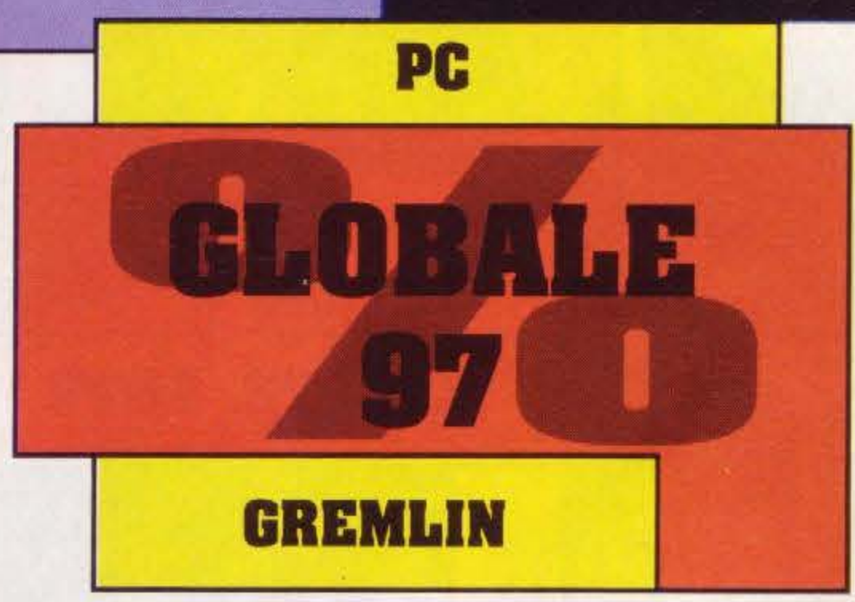
Il 1991 è stato l'anno di Sim City, ed era ovvio che nei mesi successivi alla sua pubblicazione tutte le software house del mondo avrebbero fatto il loro tentativo di emularne il successo con la loro versione personale del "simulatore divino". La Gremlin sembra esserci riuscita più che bene, visto che Utopia riesce a essere addirittura migliore del capostipite. Questa volta la città da costruire e gestire si trova su un pianeta lontano dalla Terra, e oltre ai soliti problemi di urbanistica il giocatore si trova a dover fare i conti con il commercio interplanetario e - soprattutto - con le razze aliene confinanti che minacciano continuamente di invadere la colonia terrestre. Incredibilmente complesso ma allo stesso tempo di facilissima gestione, Utopia è senza dubbio la scelta ideale per ama questo genere di giochi, grazie anche all'aspetto audiovisivo di gran lunga superiore all'offerta della concorrenza.

AMIGA



GREMLIN

PC

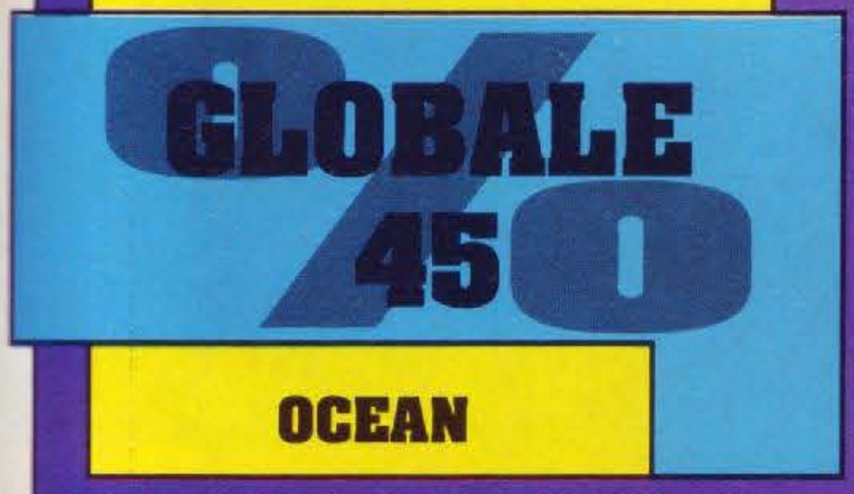


GREMLIN

NAVY SEALS

Il film da cui è stato tratto questo gioco non era niente di speciale - e oltretutto in Italia è stato distribuito con circa un anno di ritardo per una serie di problemi riguardanti la Guerra del Golfo. Ad ogni modo, la versione videogiocabile della Ocean è decisamente peggio del film. Come tutti i tie-in pubblicati da questa software house da tre anni a questa parte, lo schema di gioco è quello banalissimo di un gioco di piattaforme con ricerca di oggetti, che in questo caso sono cariche esplosive piazzate dai soliti terroristacci medio-orientali brutti, sporchi e cattivi. Se stavate per comprarlo lasciate perdere; se invece avete la sfortuna di possederlo già non preoccupatevi: il livello di difficoltà semplicemente proibitivo non vi darà modo di scoprirne né la grafica tutta uguale, né la ripetitività delle situazioni.

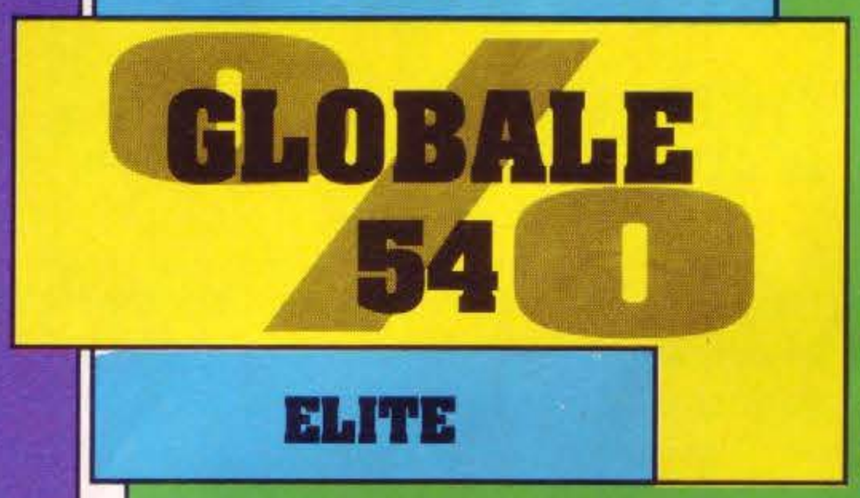
AMIGA



OCEAN

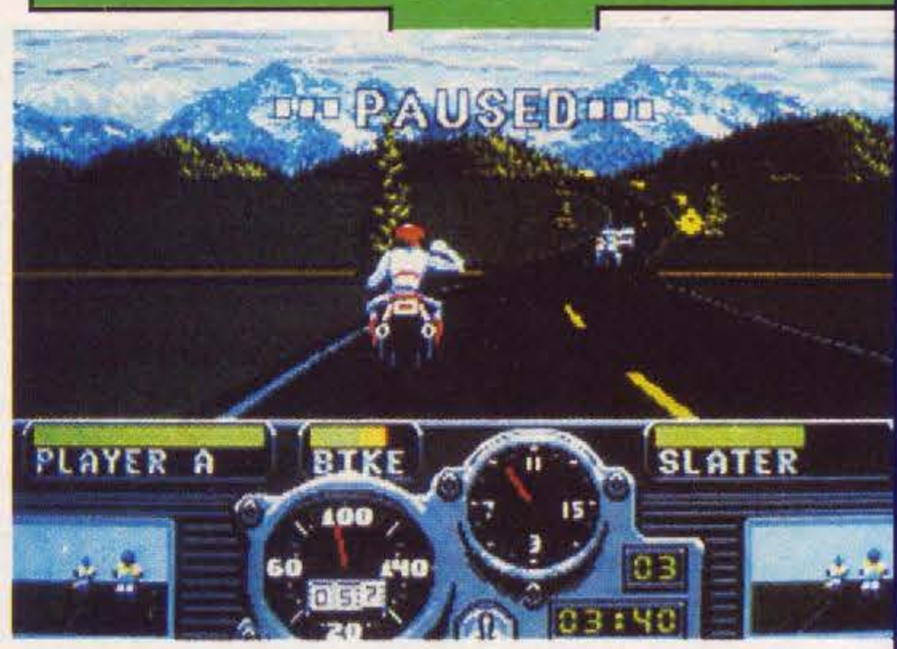
LAST BATTLE

AMIGA



ELITE

Kenshiro è tornato - e sicuramente ha visto giorni migliori. Questa conversione dell'ormai famosissimo gioco per Megadrive manca purtroppo di troppi elementi rispetto alla versione originale, non ultimo una trama degna di tal nome. Il celeberrimo eroe dei cartoni animati giapponesi sfoggia il suo solito repertorio di arti marziali assortite, ma anche se un cheat mode offre la possibilità di restituire al gioco l'aspetto splatter dell'originale la noia ha presto il sopravvento, e anche i fan più sfegatati del personaggio si ritroveranno presto a caricare qualche altro beat 'em up. Un'occasione mancata, benché grafica e sonoro non fossero particolarmente catastrofici.



ROAD RASH

Immaginatevi di vivere in uno di quei paesini americani supersquallidi persi in mezzo al deserto, in cui la cosa più esaltante da fare è aspettare il passaggio degli aerei di linea. Ora, immaginatevi anche di possedere una moto da strada ultrapotente e di venire a conoscenza di una gara che attraversa tutto il paese e che mette in palio per il vincitore una montagna di dollari. Se vi proponessero di partecipare, cosa fareste? Non avevamo dubbi, ma ora vengono le brutte notizie. Tanto per cominciare, la gara è del tutto illegale e sarete inseguiti da uno stato all'altro dalle moto della polizia. Poi, visto che il premio è notevole, i concorrenti sono disposti a fare di tutto per strapparvelo - compreso prendervi a sprangate, spingervi fuori strada o contro le auto di passaggio. Del resto, niente vi impedisce di restituire il piacere, soprattutto perché se non lo farete non riuscirete a usare i soldi del premio per comprare moto sempre più veloci e competitive. Se siete ancora interessati, vi farà piacere che oltre che interessante Road Rash è anche ben realizzato, sia sotto il piano audiovisivo che sotto quello della giocabilità. L'unico problema è che a lungo andare può diventare un tantino ripetitivo, ma vale comunque la pena di provarlo: potreste innamorarvene.

MEGADRIVE

GLOBALE 91 %

ELECTR. ARTS

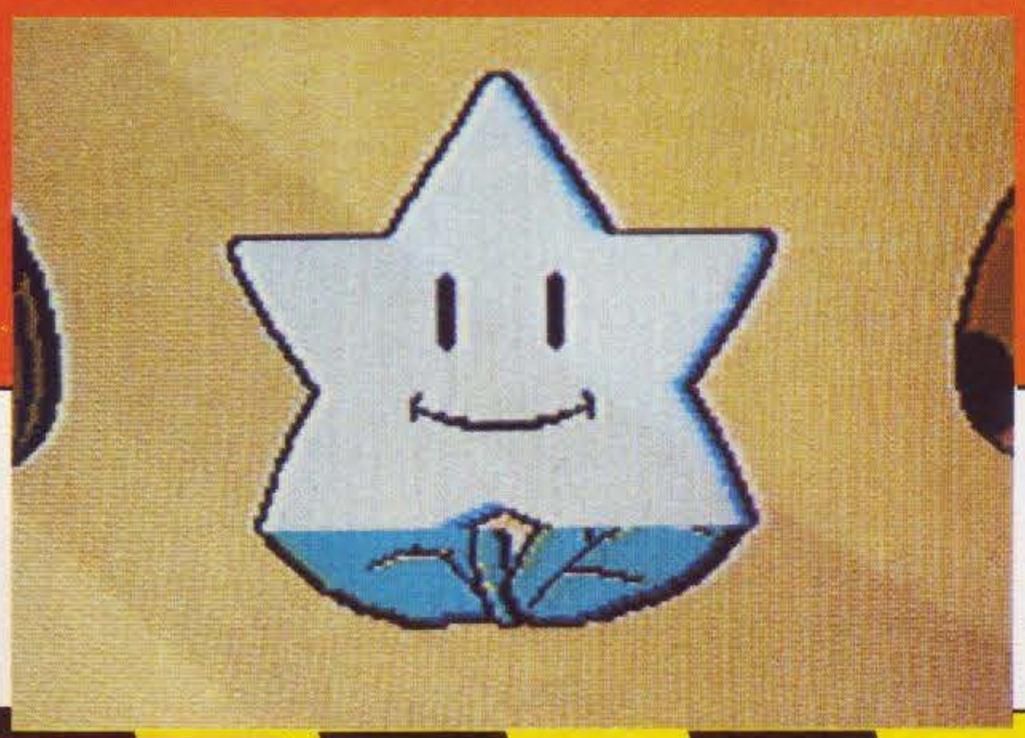
SUPER MARIO BROS. 3

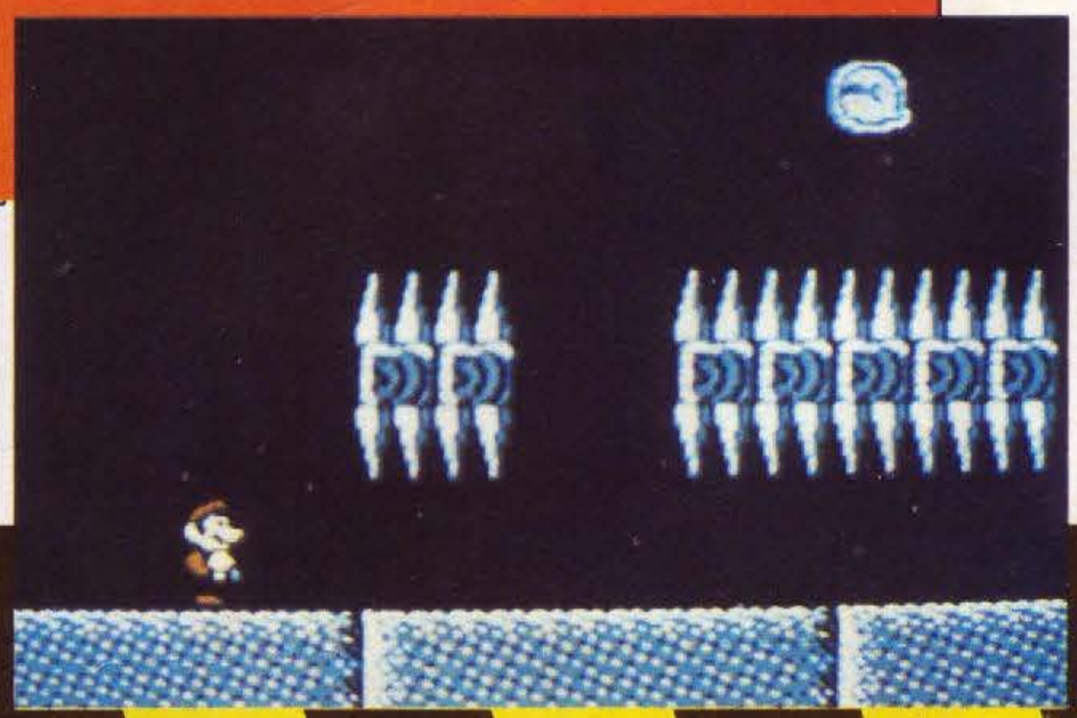
Super Mario World per SuperNES è il miglior gioco di piattaforme di tutti i tempi. Il NES è la console più venduta di tutti i tempi. Era possibile che con queste premesse nessuno pensasse a progettare un gioco con Mario che restituisse alla macchina 8-bit la sua vecchia dignità? Naturalmente no, e infatti Super Mario Bros. 3 regge più che bene il confronto con il titolo per SuperNES, di cui riprende moltissime situazioni. Anzi, sotto alcuni aspetti lo migliora anche, grazie all'introduzione di sottogiochi (fra cui addirittura il Mario Bros. originale), bonus spettacolari (come le varie tute magiche che danno al nostro eroe poteri speciali) e una mappa di gioco semplicemente gigantesca. Ottima la grafica, con più colori e definizione del solito. Tutto questo - unito agli altri elementi ripresi dai giochi precedenti - fa di Super Mario Bros. 3 il miglior platform game in assoluto per la piccola console di casa Nintendo.

NES

GLOBALE 98 %

NINTENDO





REVIEW

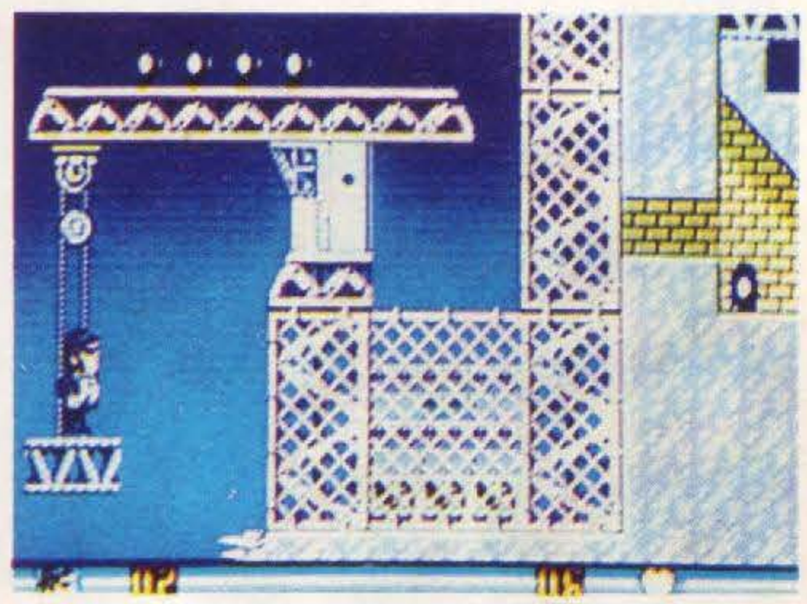
THE BLUES BROTHERS

AMIGA

GLOBALE 84

TITUS

"Jack & Elwood, i fratelli Blues, sono tornati ad avventurarsi per le strade dell'Illinoi, e ce ne faranno vedere delle belle quando Elwood tirerà fuori la sua arpa e intonerà Minni l'Impicciona insieme alla banda". Pessimo doppiaggio italiano a parte, bisogna subito mettere in chiaro che questo platform game non ha niente a che fare con il film, di cui comunque riprende più che discretamente le musiche. Lo scopo della coppia più funerea dello schermo è di raccogliere gli strumenti necessari per la realizzazione di un concerto, "casualmente" nascosti negli angoli più improbabili di fonderie, palazzi in costruzione, fogne e simili.
The Blues Brothers è solo un platform game come tanti, ma la grafica estremamente ben definita, qualche puzzle e soprattutto l'ottima colonna sonora potrebbero interessare gli appassionati del genere, che potranno cimentarsi anche in due contemporaneamente.



L'ARCOBALENO

SUPER STAR BASEBALL II

CYBER LIP

SENGOKU

LAST RESORT

ROBO ARMY

MAGICIAN LORD

NEO GEO

SOCCER BRAWL

FATAL FURY

MUTATION NATION

FOOTBALL FRENZY

NAM 1975

Via Cassia 6c Roma Tel. 3333486

SMASH TV

Se ormai avete partecipato a tutti i quiz televisivi, tutti i concorsi, le lotterie, le estrazioni e le tombole parrocchiali senza vincere niente, Smash TV è l'occasione che stavate cercando. Lo scopo è semplicissimo: attraversare una serie di studi televisivi raccogliendo più premi che potete. Ci sono montagne di denaro, lingotti preziosi e beni di consumo di ogni genere - bello, no? Naturalmente però c'è anche il rovescio della medaglia: qualche migliaio di killer assetati di sangue che cercano di fermari usando ogni tipo di armi, dalle spranghe ai carri armati. Se accettate la sfida ricordate di portarvi dietro il vostro mitra preferito e possibilmente un amico che scenda nell'arena con voi - potreste averne bisogno. Com'è il gioco, dite? Carino, senza troppe pretese, con la possibilità di usare due joystick contemporaneamente e comunque troppo facile. Fine.

AMIGA

GLOBALE 60 0

OCEAN

GOBLIINS

Se un esercito di Lemmings ha conquistato il mondo, cosa possono fare tre sparutissimi goblin? Molto, a quanto dicono i programmatori della Tomahawk - per esempio salvare il mondo dallo stregone malvagio che ha fatto impazzire il loro leader. I goblin in questione sono completamente diversi l'uno dall'altro, e le loro caratteristiche complementari ne fanno un team imbattibile. O quasi. Questo carinissimo gioco è infatti anche piuttosto complicato nei livelli avanzati, e riuscirà a impegnare a lungo anche i giocatori più in gamba. Bella la grafica, bello il sonoro, bello lo schema di gioco: fa piacere trovare ogni tanto qualcosa di nuovo e interessante!

AMIGA

GLOBALE 95 0

TOMAHAWK

WWF

AMIGA

GLOBALE 75 0

OCEAN

Rieccolo: il wrestling, in una delle sue infinite e steroidali incarnazioni, è tronato a invadere i chip dell'Amiga. La storia è sempre la stessa: ci sono due tizi enormi e vestiti in maniera ridicola che saltano, urlano, si sbracciano e fanno un sacco di scena fingendo di picchiarsi, sino a che uno dei due non cede alla noia e si lascia mettere al tappeto rimanendo schiacciato sotto la mole estrogenata dell'avversario. Passiamo quindi alle caratteristiche salienti del programma: quelle buone sono in realtà una sola, ossia la presenza dei personaggi più famosi della World Wrestling Federation da cui prende il nome il programma. Gli aspetti negativi del programma invece sono parecchi, a partire dal grandissimo difetto di mettere pochissime mosse a disposizione del giocatore. Compratelo solo se impazzite per Hulk Hogan e l'Uomo Tigre, se avete un joystick più che resistente e non vi turba l'idea di possedere un gioco facilissimo.

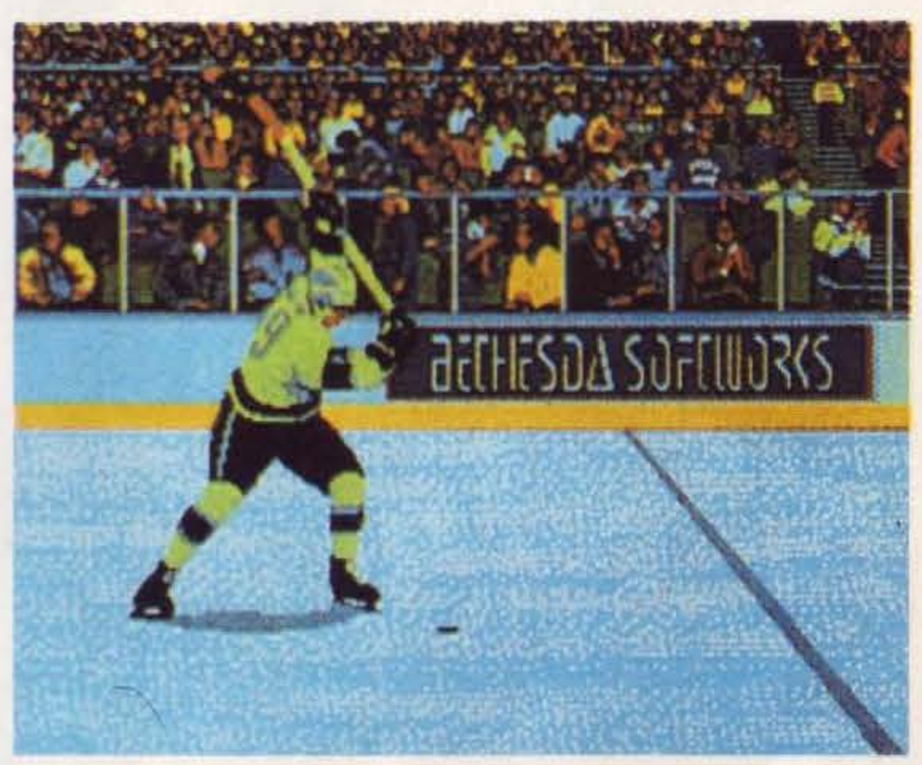
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2

Il discorso è piuttosto semplice. Fino a oggi di giochi di hockey veramente ben fatti non se ne sono visti: o mancava qualche regola, o la giocabilità era inesistente, o la programmazione era deludente... insomma, per gli appassionati di questo sport erano cavoli acidi. Fortunatamente però da oggi c'è questo Wayne Gretzky Hockey 2, che pur non essendo nulla di eccelso dal punto di vista della grafica, del sonoro o della programmazione rimane di gran lunga superiore a tutta la marmaglia hockeystica che lo ha preceduto. L'aspetto fondamentale del programma è infatti quello di avere un livello di difficoltà calibrato a dir poco divinamente, e questa caratteristica da sola è sufficiente a renderlo addirittura uno dei migliori giochi sportivi in assoluto disponibili per Amiga. E vi sembra poco?

AMIGA

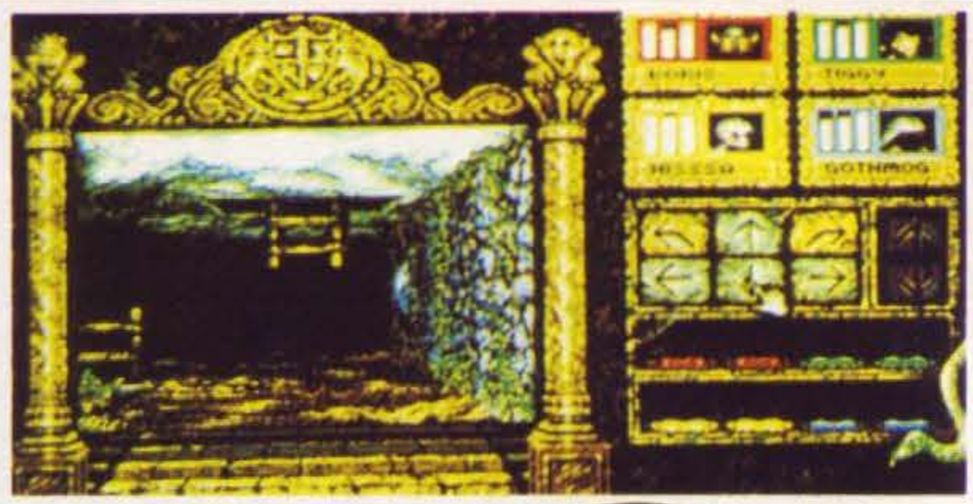
GLOBALE 85 0

BETHESDA SOFT



KNIGHTMARE

Tony Crowther è tornato! L'uomo con il peggior senso cromatico del mondo aveva prodotto l'anno scorso un più che discreto sistema per la gestione dei giochi di ruolo, ampiamente premiato con la sua applicazione in Captive - era ovvio che l'anno dopo uscisse una seconda applicazione, ossia questo Knightmare. Vagamente ispirato a una trasmissione televisiva inglese, questo RPG vede quattro tranquilli ragazzini entrare in una dimensione parallela simil-fantasy e affrontare quattro avventure che, una volta completate, daranno loro la possibilità di sconfiggere il megacattivo di turno. Se si eccettuano gli orripilanti e rituali accostamenti di colore, Knightmare può essere considerato uno dei più originali RPG dell'anno per la sua ambientazione originale, un filino demenziale e piena zeppa di puzzle veramente impegnativi.



AMIGA

GLOBALE 91 70

MIDSCAPE

POPULOUS 2 - TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Populous è diventato uno dei più grandi successi dell'anno scorso con una trama a dir poco imbecille. Che cosa poteva impedire allora ai suoi programmatori di replicare l'impresa mantenendo inalterata la struttura di base, aggiungendo qualcosina e infilandoci magari anche una trama decente? Detto... fatto! Ora lo scopo del gioco è di avanzare nella gerarchia degli dei dell'Olimpo portando alla vittoria i propri seguaci in una serie di guerre. Con ogni avanzamento si guadagnano nuovi poteri, e col procedere del gioco gli scontri fra divinità si fanno sempre più spettacolari, con tuoni, fulmini, mareggiate, incendi e chi più ne ha più ne metta. Sicuramente più interessante del predecessore anche sotto l'aspetto audiovisivo - ma comunque riservato ai folli adoratori dei "simulatori divini".

AMIGA

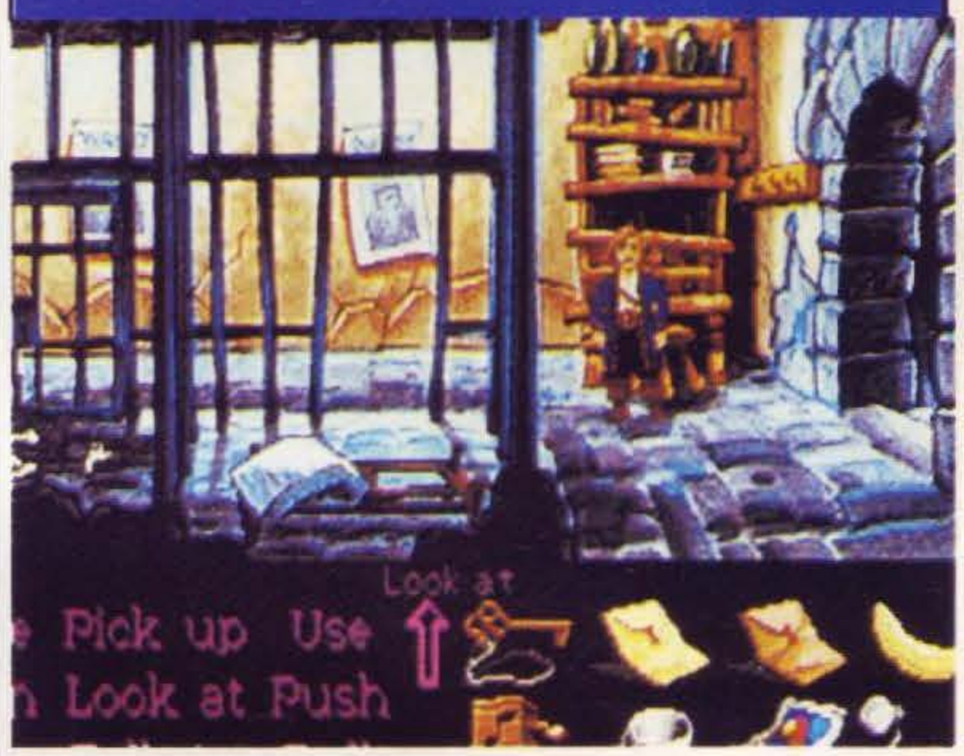
GLOBALE 92 80

ELECTRONIC ARTS

MONKEY ISLAND 2

LE CHUCK'S REVENGE

Finalmente il progetto originale di Monkey Island è completo: questo seguito doveva infatti essere originariamente compreso nella prima parte del gioco, ma le restrizioni di memoria hanno reso l'impresa impossibile. E, crediateci o no, è stato un bene. Monkey Island 2 può così infatti sfruttare tutti gli ultimi sviluppi dell'interfaccia per avventure grafiche SCUMM, che adesso offre un esageraziliardo di colori, menu grafici e - soprattutto - il sistema audio iMUSE, che fornisce accompagnamenti musicali da fare invidia a Ennio Morricone. I protagonisti sono gli ormai famosissimi eroi del primo Monkey Island, la trama è ancor più avvincente che nel primo gioco grazie ai due livelli di difficoltà possibili e il programma uno dei migliori dell'anno. C'è da dire altro?



PC

GLOBALE 94 0

LUCASARTS

PC

GLOBALE 75 0

IMAGEWORKS

AMIGA

GLOBALE 55 0

IMAGEWORKS

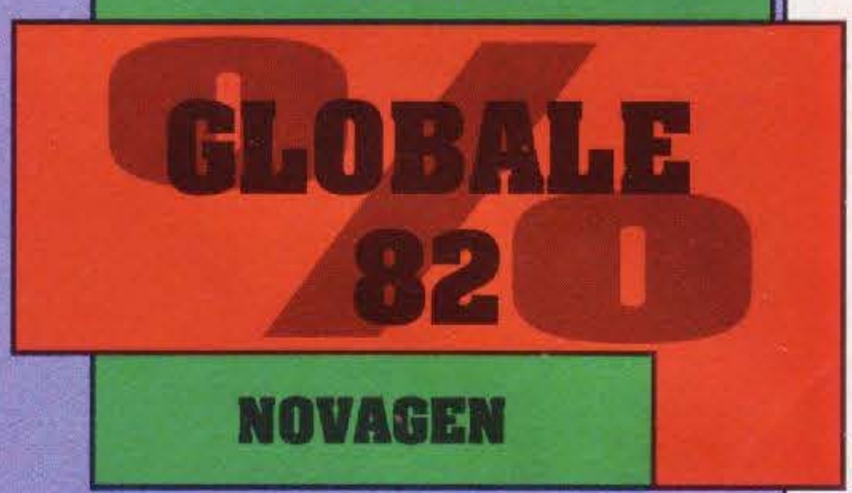
HARE RISING HAVOC

Arriva il secondo gioco di Roger Rabbit (il primo risale a un sacco di anni fa), e nonostante le belle idee si tratta di un altro fallimento. Il concetto è simpatico: Roger deve badare a Baby Herman, che deve inseguire da una stanza all'altra della sua dimora. Il punto è che per uscire da ogni stanza bisogna risolvere una serie di puzzle più o meno semplici che coinvolgono tutto l'arredamento, e per farlo Roger è costretto a farsi più male possibile facendosi cadere in testa oggetti, prendendo scosse elettriche, stirandosi, schiacciandosi e dolorosamente così via. Gli effetti grafici non sono niente male, la musica è carinissima (specie su PC, usando l'apposita interfaccia Disney) e il gioco tutto sommato intelligente, ma anche terribilmente ultralentissimissimo, e a meno che non abbiate un mega486 a 40 MHz (l'Amiga non ha speranza di farlo girare decentemente neanche piangendo) potete dimenticarlo sugli scaffali dei negozi senza troppi rimorsi.

MERCENARY III THE DION CRISIS

Mettiamo che abbiate finito Mercenary e il suo seguito Damocles. Mettiamo anche che siate diventati ricchi e famosi, ma già che ci siamo mettiamo anche che ci sia qualcuno ancora più ricco e famoso di voi, del tutto intenzionato a impadronirsi di tutto il sistema solare. A questo punto non vi resta altro che impelagarvi nella solita storia di conflitti bellici e politici, questa volta con la "simpatica" innovazione di dovervi spostare da un posto all'altro mediante una rete di trasporti pubblici e privati che metterà alla prova la pazienza e la capacità di gestione economica di qualsiasi avventuriero. Detto questo, tenete bene a mente che comprando questo programma avrete a che fare con uno dei sistemi poligonali più lenti della storia, e fate la vostra scelta.

AMIGA

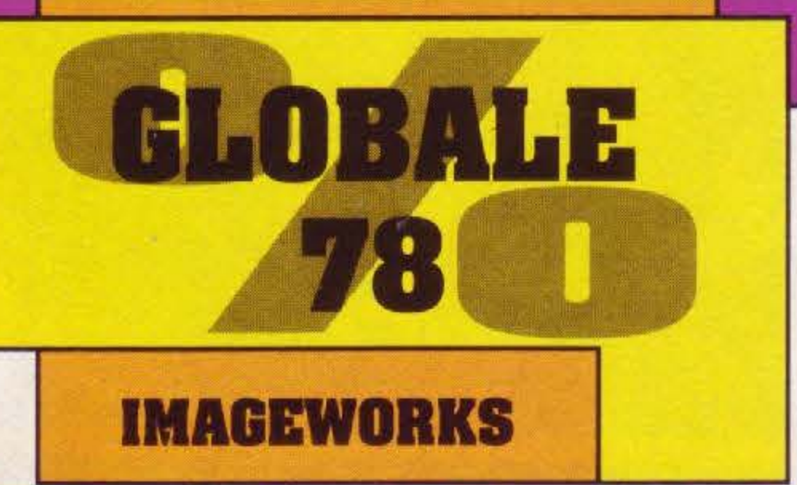


NOVAGEN

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2

I personaggi li conoscete, il gioco (che è la conversione ufficiale del coin-op) pure: resta da dire qual'è la sua qualità, che è tutta da discutere. Gli elementi del gioco a gettoni ci sono infatti tutti, ma la grafica invece che essere stata importata dalla macchina da bar è stata ridisegnata, oltretutto con ottimi risultati. Se fosse tutto qui le cose non andrebbero per niente male, ma purtroppo c'è anche un altro elemento da tenere in considerazione: il livello di difficoltà. Questo infatti è stato abbassato per rendere il tutto più accessibile del coin-op divoragettoni, ma nel farlo i programmatori non si sono accorti che senza una difficoltà esagerata lo schema di gioco diventa monotono e basta un minuto per non poterne più di tartarughe, pizze, ninja e compagnia bella. Se siete dei megafan delle Tartarughe prendetelo in considerazione. Altrimenti no.

AMIGA



IMAGEWORKS

AMIGA

GLOBALE 89 0

OCEAN

ANOTHER WORLD

Finalmente qualcosa di nuovo nel mondo dei videogiochi: Another World è la cosa più vicina ai tanto favoleggiati "film interattivi" che si sia mai vista su un monitor. La storia è quella di uno scienziato che si trova sbalzato in una dimensione parallela piena di alieni in guerra, mostri e situazioni spettacolari. Per tornare a casa bisognerà vedersela con un'infinità di pericoli, tutti rigorosamente rappresentati con una grafica poligonale ma bidimensionale semplicemente unica. Lo schema di gioco ricorda invece il classico Dragon's Lair, ma una volta tanto le mosse (effettivamente obbligate) possono essere fatte quando si vuole, come si vuole e comunque con una libertà interpretativa del tutto nuova. Spesso difficile, a volte un po' noioso in alcune sezioni ma sempre molto spettacolare, Another World dovrebbe comunque entrare a far parte di qualunque collezione di software. Del resto, è l'unico gioco veramente originale che sia stato prodotto dopo Tetris...

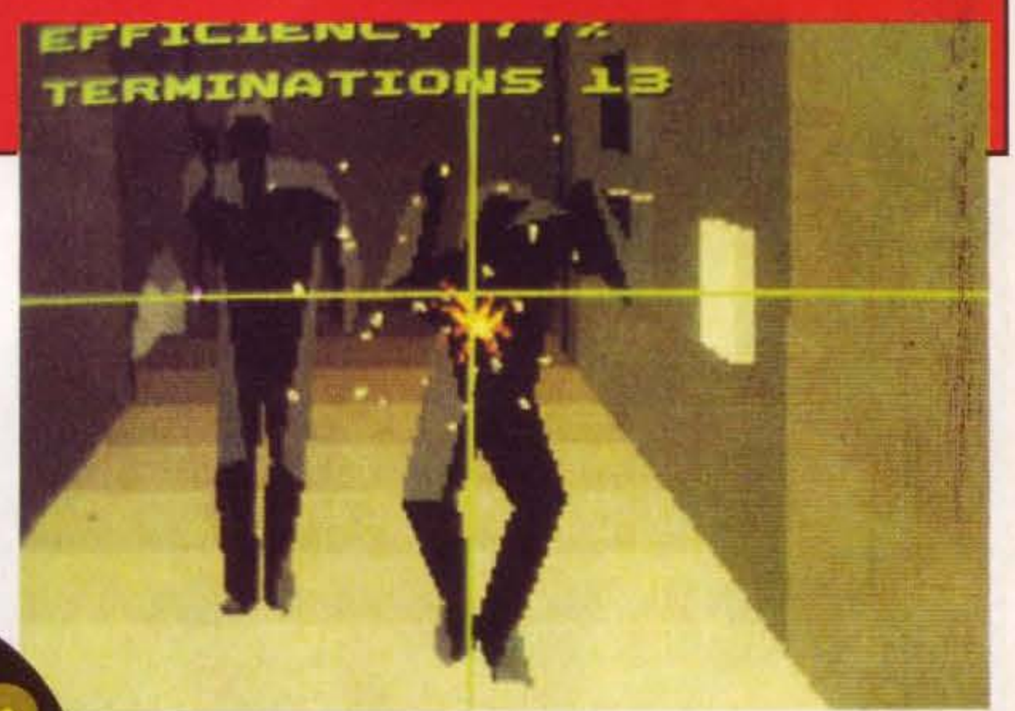
AMIGA

GLOBALE 93 0

DELPHINE

ROBOCOP 3

Incredibile: questa volta il gioco tratto dal film è uscito addirittura un anno prima del film stesso! La trama ha a che fare con una nuova versione di Robocop che ha una mitragliatrice al posto di una mano e può persino volare. Il nemico di turno è un nuovo modello di poliziotto cibernetico di nome Otomo (come l'autore di Akira!), progettato questa volta in Giappone ed espertissimo di arti marziali. La bella grafica poligonale permette di fare inseguimenti in macchina, duelli aerei, scontri corpo a corpo con Otomo e, soprattutto, perquisizioni con gran spargimento di sangue in un paio di palazzi infestati da cattivi di tutte le razze. Benché tecnicamente sia ineccepibile, però, questo Robocop 3 è di una difficoltà ultraesagerata che potrebbe stare antipatica a molti, e a dir la verità senza il supporto del film non ispira neanche più di tanto. Gran bel programma che può piacere a molti, ma potrebbe deludere altrettanti.



AMIGA

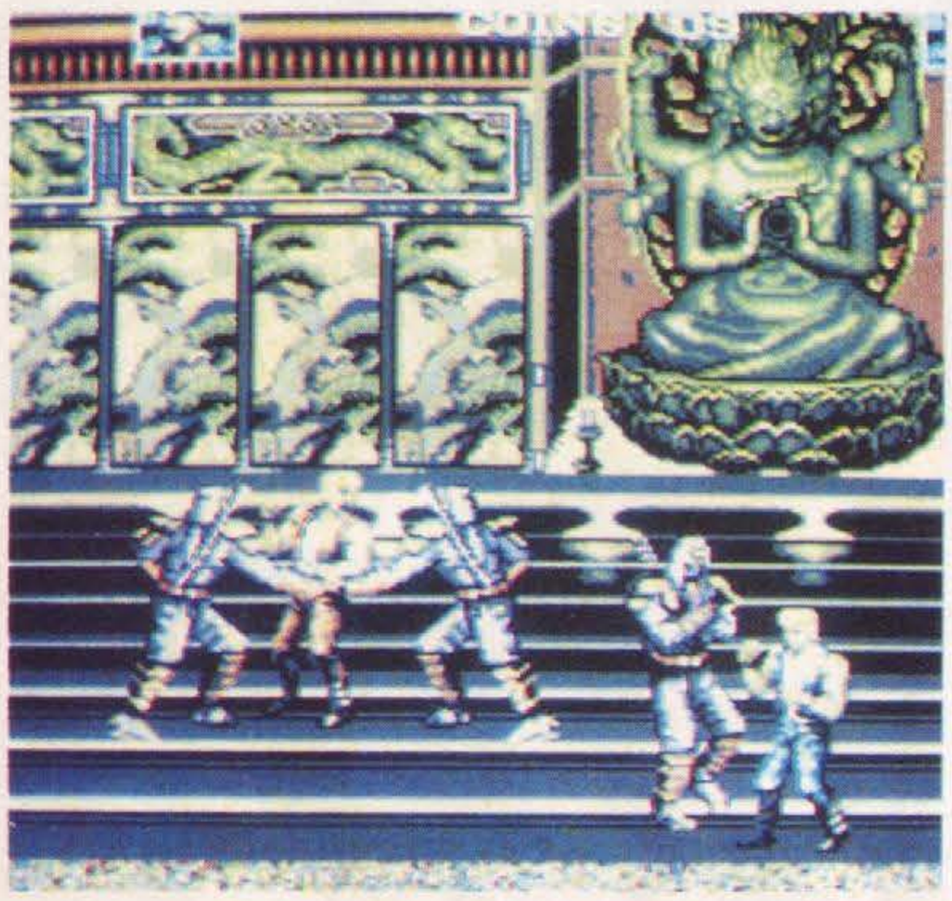
GLOBALE 890

THE SALES CURVE

DOUBLE DRAGON III

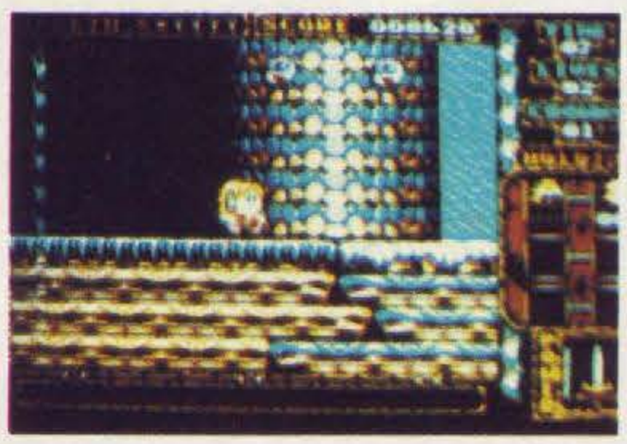
THE ROSETTA STONE

Nuovo episodio della saga di beat 'em up più famosa del mondo: questa volta i due fratelli esperti di arti marziali devono trasformarsi in archeologi e cercare di recuperare nientemeno che la stele di Rosetta, ma la musica non cambia. Anzi, l'unica cosa che cambia è lo stile grafico decisamente più realistico del solito, e la stupenda animazione dei protagonisti, che hanno nel loro repertorio addirittura più quadri d'animazione che nel coin-op. Purtroppo lo schema di gioco rimane però quello solito, con un tot di nemici da eliminare in ogni schermo prima di potere procedere nel percorso. Un po' piatto, e anche i più grandi appassionati di picchiaduro potrebbero rimanere un po' delusi da un programma che ha l'unico difetto di essere troppo simile al gioco da sala dal quale è stato tratto, senza avergli aggiunto alcuna miglioria.



KID GLOVES 2

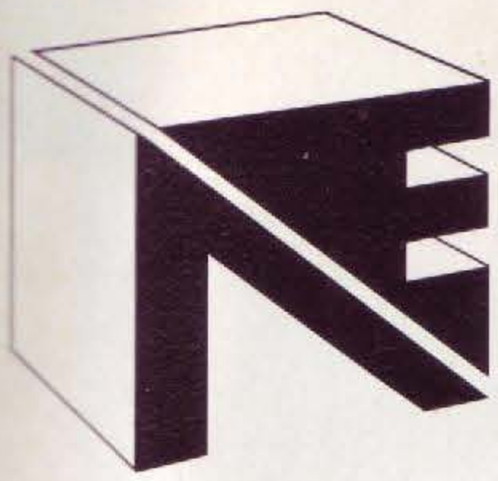
Variante sul tema di Wonderboy in Monsterland: Kid Gloves deve attraversare una serie di isole per raggiungere la sua bella, rapita dal cattivone di turno. Per farlo se la dovrà vedere con livelli piattaformici con le più varie ambientazioni, in cui sono disseminati bonus di ogni sorta e genere, e armi che migliorano le capacità offensive del piccolo eroe. Completano il tutto alcune slot-machine con le quali si possono vincere armi e poteri speciali, oltre al tipico assortimento di mostriciattoli tondeggianti in perfetto stile giapponese. Provate a fare almeno una partitina di prova con Kid Gloves 2: potreste scoprire che i platform game belli non sono riservati esclusivamente alle console.



AMIGA

GLOBALE 780

MILLENIUM



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO
Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Aperto anche il Sabato
Orari: 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO **L. 288.000**

SEGA MEGADRIVE VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO **L. 248.000**

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLAH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	**L.**	**59.000**
BATTLE GOLFER	**L.**	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	**L.**	**39.000**
BONANZA BROTHERS	**L.**	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	**L.**	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	**L.**	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	**L.**	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	**L.**	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	**L.**	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	**L.**	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	**L.**	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	**L.**	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	**L.**	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	**L.**	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	**L.**	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	**L.**	**39.000**
GYNOUG	**L.**	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	**L.**	**59.000**
ICE HOCKEY	**L.**	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	**L.**	**49.000**
JEWEL MASTER	**L.**	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALISIA DRAGON	L.	69.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	119.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	119.000
HEAVY NOVA	L.	119.000
LEMMINGS	L.	119.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	99.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR	L.	99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
WANDER DOG	L.	99.000

JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	**L.**	**58.000**
KUGA	**L.**	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	**L.**	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	**L.**	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**49.000**
OUT RUN	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000

ECCEZIONALE !
SEGA MEGA CD JAPAN
DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL A RICHIESTA

SOLO **L. 598.000**

QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	**L.**	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	**L.**	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	**L.**	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	**L.**	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	**L.**	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**L.**	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000

VITE INFINITE CON ACTION REPLAY L. 98.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL L. 98.000

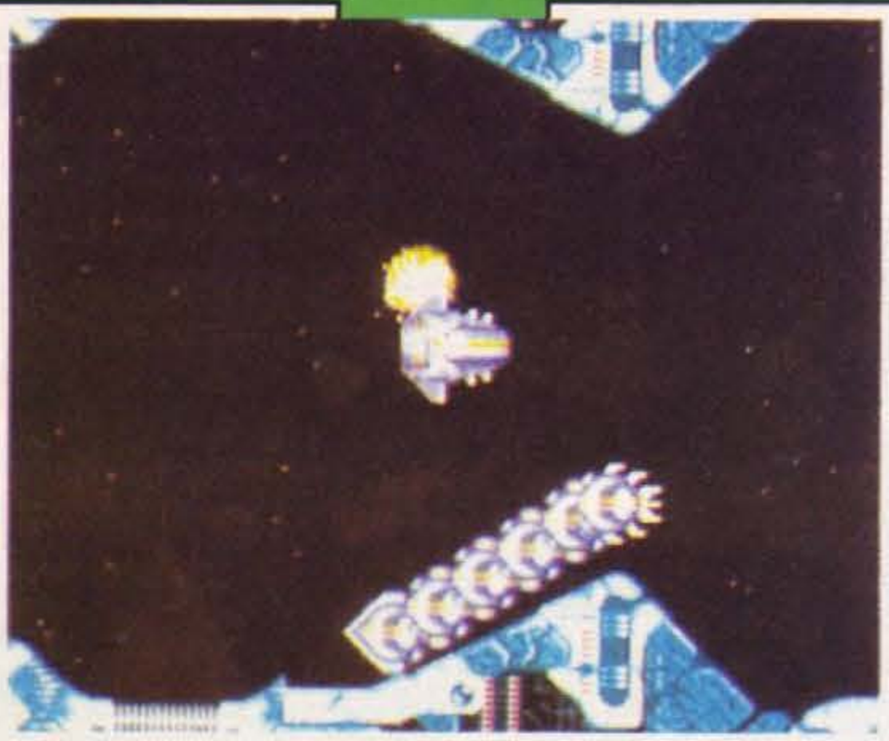
MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000
A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	**L.**	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	**L.**	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	**L.**	**69.000**
TOE JAM & ERALD	**L.**	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
WHERE IN TIME	**L.**	**99.000**
WHIPE RUSH	**L.**	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	**L.**	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**39.000**
WORDNER FOREST	**L.**	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	**L.**	**59.000**
X.D.R.	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN ROSSO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.



CARDIAXX

LIFE IN THE FAST LANE

Ci sono i giochi belli, quelli brutti e quelli senza senso. Cardiaxx rientra per sua sfortuna in quest'ultima categoria. Lo schema di gioco è quello ultraclassico cui ci hanno abituati in passato centinaia di giochini per C-64: una serie di tunnel a scrolling orizzontale pieni fino all'orlo di astronavi aliene incavolate nere, un'astronavina con la possibilità di cambiare la propria configurazione di armi, una grafica carina ma uguale a quella di centonovantaquattro altri giochi e una colonna sonora adeguatamente cattiva. L'unico elemento appena appena originaluccio è la possibilità di invertire la propria marcia, girarsi e sparare nella schiena squamosa degli alieni che avevano creduto di averci superati indenni. E basta.

AMIGA

GLOBALE 78

ELECTRONIC ZOO

SPACE ACE II BORF'S REVENGE

Provate ad andare a rileggervi le recensioni che sono state fatte in passato di Dragon's Lair, Escape from Singe's Castle e Space Ace. Probabilmente scoprirete che il commento standard era: "bello da vedere, discreto da sentire, decisamente troppo costoso e pressoché ingiocabile". Con questo ennesimo prodotto della Readysoft le cose naturalmente non cambiano: qualcuno ha pensato bene di andarsi a digitalizzare qualche sequenza di uno dei più famosi laser-game di tutti i tempi, schiaffarle su disco e metterle in vendita come se fossero la più grande invenzione videogiochistica di tutti i tempi. Beh, credete a noi: non lo è. Se proprio vi piace il concetto di "film interattivo" andate a comprarvi Another World: costa meno, occupa meno dischi, è più vario e sicuramente non è una presa in giro.

AMIGA

GLOBALE 59

READYSOFT

BIRDS OF PREY

I programmatori di Starglider 2 sono tornati: Birds of Prey è il frutto di parecchi anni di lavoro, e finalmente possiamo dire che... è brutto. In realtà, l'idea di base del programma non era niente male. Poter acquistare un simulatore di volo globale che permette di far combattere insieme o uno contro l'altro tutti i più famosi velivoli contemporanei e non farebbe venire l'acquolina in bocca a qualunque videogiocatore. Il problema è che il meccanismo di controllo di tutto il programma e degli aerei in particolare è a dir poco ferragginoso, e soprattutto la frequenza di aggiornamento dello schermo è tanto bassa da rendere del tutto impossibile una qualsivoglia forma di pilotaggio sensata. Bella sequenza iniziale, ma sarà difficile che vediate molto più di quella.

AMIGA

GLOBALE 78%

IMAGEWORKS

SUPER FORMATION SOCCER

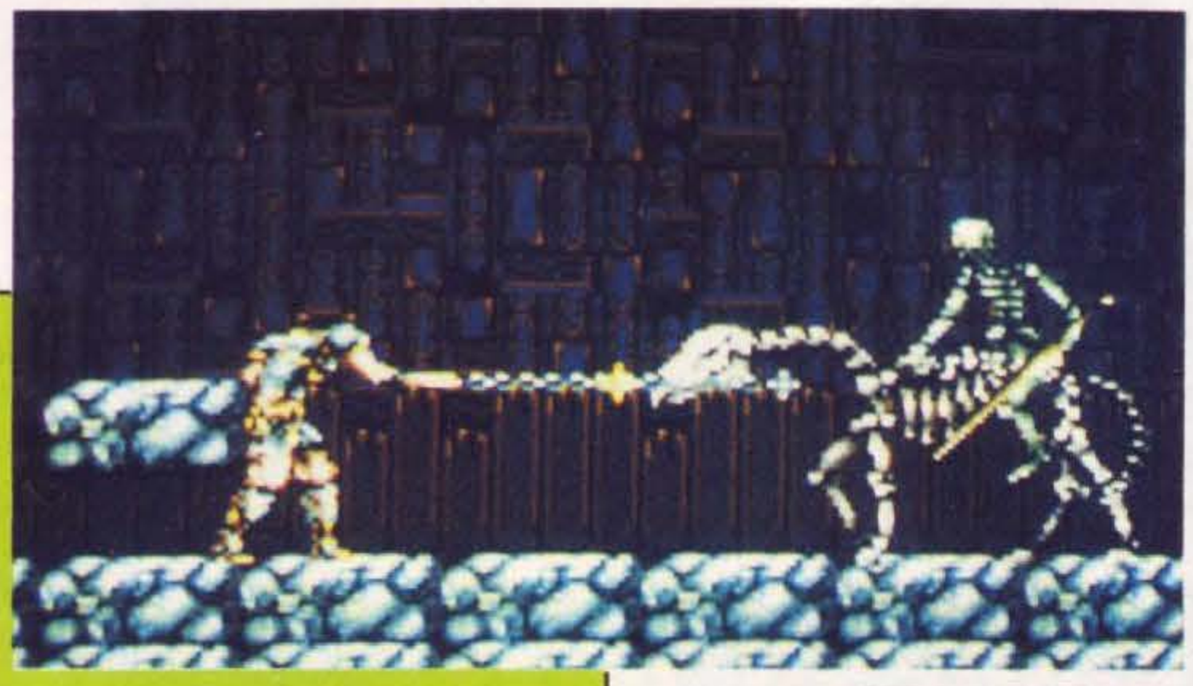
SUPER NES

GLOBALE 84%

HUMAN

Il calcio arriva finalmente anche sul Super NES, e una volta tanto è in forma davvero smagliante. La caratteristica principale di questa ennesima simulazione dello sport più seguito del mondo è il sistema grafico impiegato, che tratta tutto il campo come se fosse un immenso sprite. E, parlando di Super NES, questo significa inquadrature dell'azione in continuo cambiamento, con zoomate, rotazioni, cambi di prospettiva e chi più ne ha più ne metta. La seconda e forse ancor più importante caratteristica, invece, riguarda la possibilità di controllo dei propri atleti: con il megacomando del Super NES a disposizione è infatti possibile far far loro di tutto - dagli stop di petto ai giochi di squadra, dai colpi di testa alle rovesciate. Se avete la megaconsole Nintendo e siete italiani, dovreste proprio dargli un'occhiata.

CASTLEVANIA IV

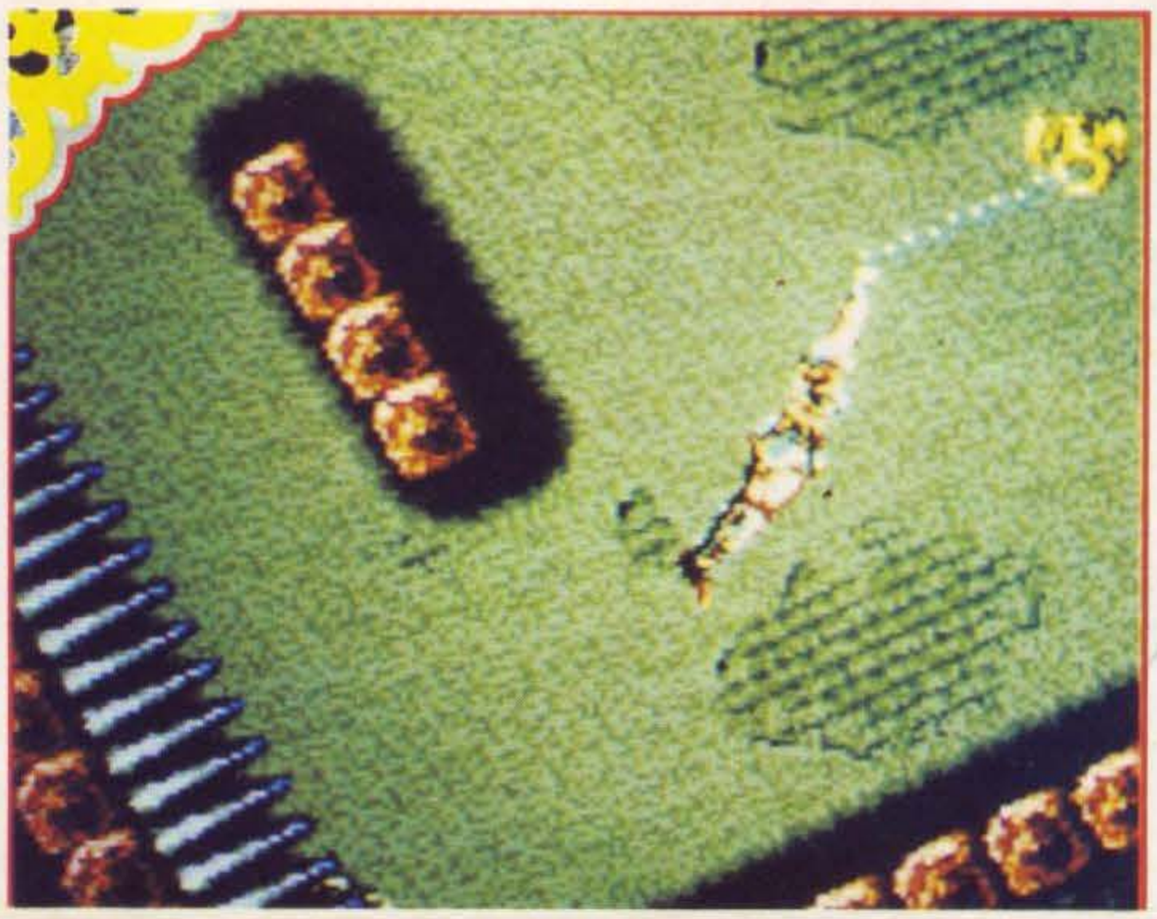


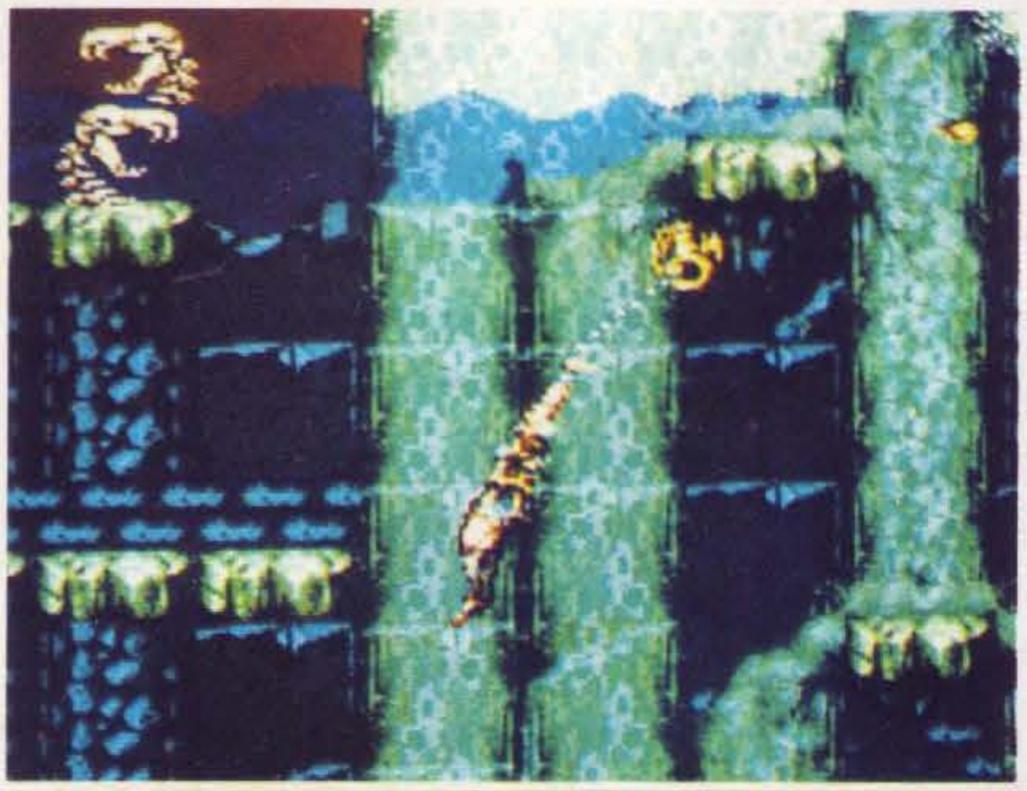
Simon Belmont, il più famoso cacciatore di vampiri del mondo, è tornato sui nostri monitor - e sembra più cattivo che mai. La sua eterna crociata contro Dracula lo porterà anche questa volta ad attraversare ogni sorta di pericolosi territori, che vista la console utilizzata risultano più spettacolari che mai. In effetti, la caratteristica principale di questo Castlevania è costituita proprio dalle finezze grafiche permesse dal Super NES: ci sono stanze che ruotano su sé stesse su tutti gli assi concepibili da mente umana, effetti di luce e di distorsione dell'immagine da antologia, animazioni ultraspettacolari e le immancabili zoomate qui e là. Purtroppo c'è anche uno schema di gioco supersfruttato che al giorno d'oggi ha davvero ben poco di nuovo da dire, e tutto il programma è permeato da una certa lentezza dell'azione che lo rende noiosuccio in certi punti. Comunque da provare.

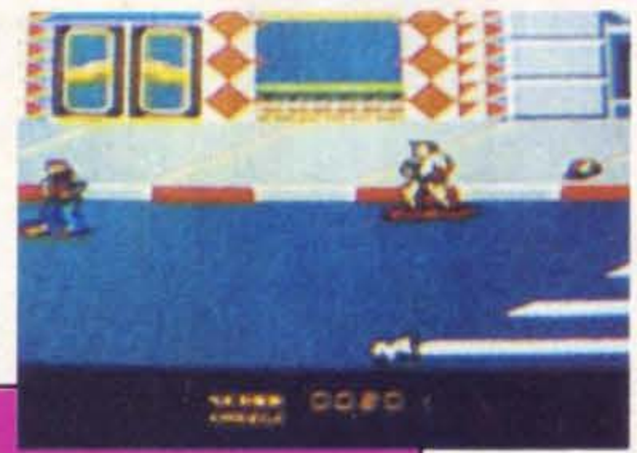
AMIGA

GLOBALE 89 %

KONAMI







BACK TO THE FUTURE PART II

Non tutte le cartucce riescono col buco, e questo titolo della Imageworks sembra proprio volerlo dimostrare. Il gioco è la conversione dell'omonimo titolo per home computer pubblicato qualche mese fa e tratto dal secondo film della saga di Ritorno al Futuro. La struttura è quella tipica dei multievento, dove c'è molto da fare ma nulla sembra essere curato a dovere, e l'aspetto audiovisivo è... uhm... discutibile. Se avete un Master System, siete dei fan del film, abitate in un paese in cui non vendono assolutamente altri giochi e in televisione non trasmettono niente di buono dategli pure un'occhiata. Altrimenti vi conviene decisamente lasciar perdere. Fidatevi.

MASTER SYSTEM

GLOBALE 41%

IMAGEWORKS

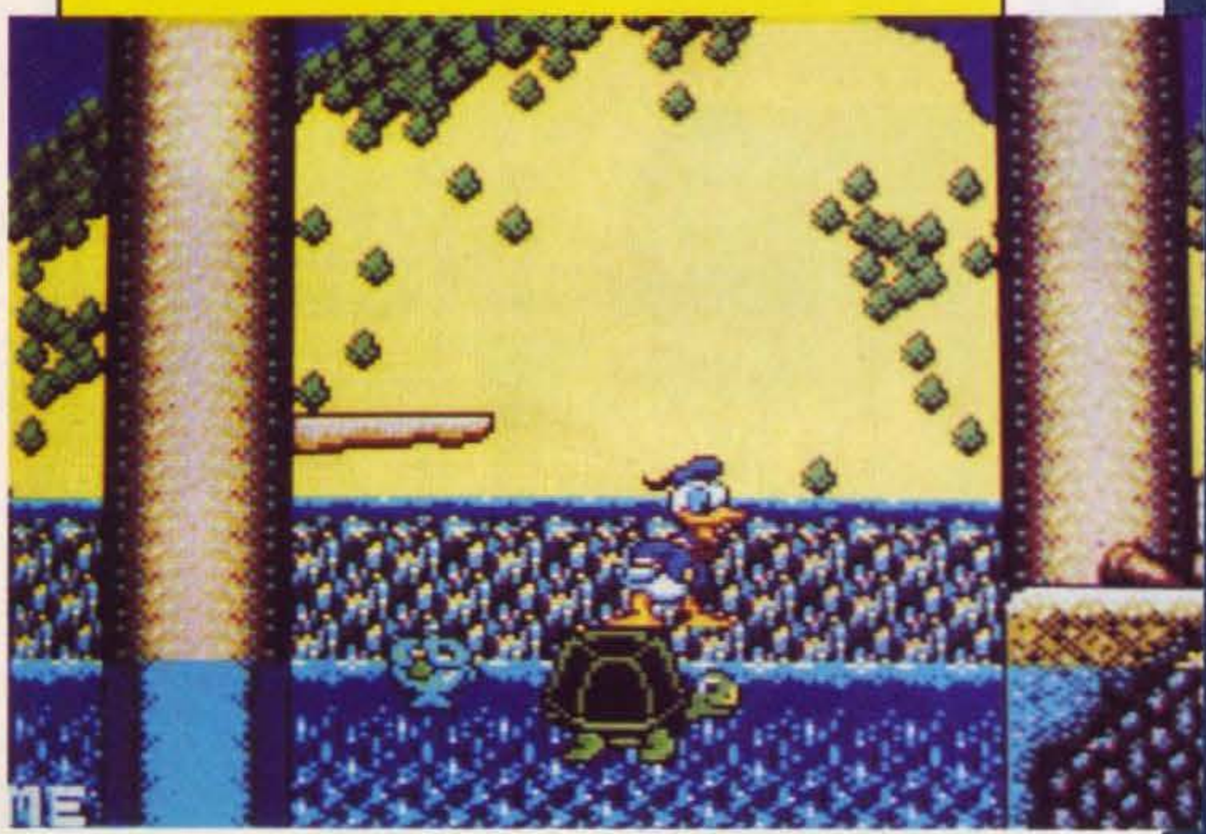
MEGADRIVE

GLOBALE 79%

SEGA

QUACK SHOT

Se il 1991 è stato l'anno di Topolino, il '92 della Sega si apre all'insegna di Paperino, che ha già fatto la sua comparsa più o meno in ogni formato possibile. In Quack Shot il papero più amato del mondo veste i panni di esploratore per imbarcarsi in un'avventura che lo porterà ai quattro angoli del pianeta. Lo scopo dell'impresa è allettante (recuperare un tesoro leggendario), ma i pericoli che lo attendono sono quantomai numerosi e preoccupanti. In parole povere, il nostro Paperino dovrà affrontare una serie di livelli a base di piattaforme disseminati di nemici, che per l'occasione verranno eliminati a colpi di sturalavandini. Questa buffa arma può essere impiegata anche per arrampicarsi sulle pareti (usando le ventose come se fossero pioli di una scala), e il fascino principale del gioco sta proprio nel trovare nuovi modi di usare le proprie limitate risorse. Carino, ma lento da morire e piuttosto monotono.



DONALD DUCK

THE LUCKY DIME CAPER

Cambiano le console, cambiano i giochi, ma il protagonista rimane. Questo è quel che devono avere pensato i progettisti della Sega quando si sono trovati a dover scrivere un nuovo gioco per Master System dopo avere appena finito Quacks Shot. A dir la verità, la formula sembra essere piuttosto azzeccata, visto che il risultato è di gran lunga superiore a quanto visto su Megadrive. Questa volta lo scopo di Paperino è prima di salvare i tre nipotini, nascosti ciascuno in un paese diverso, e in secondo luogo di ritrovare la Numero Uno, moneta portafortuna trafugata dalla strega Amelia. Alla fine il gioco rimane il solito platform in stile Mickey Mouse, ma come nel gioco appena nominato la meravigliosa animazione del protagonista e l'intelligenza di alcuni schemi di gioco riescono a far dimenticare la semplicità di fondo, trasformando una cartuccia qualunque in un vero piccolo capolavoro.

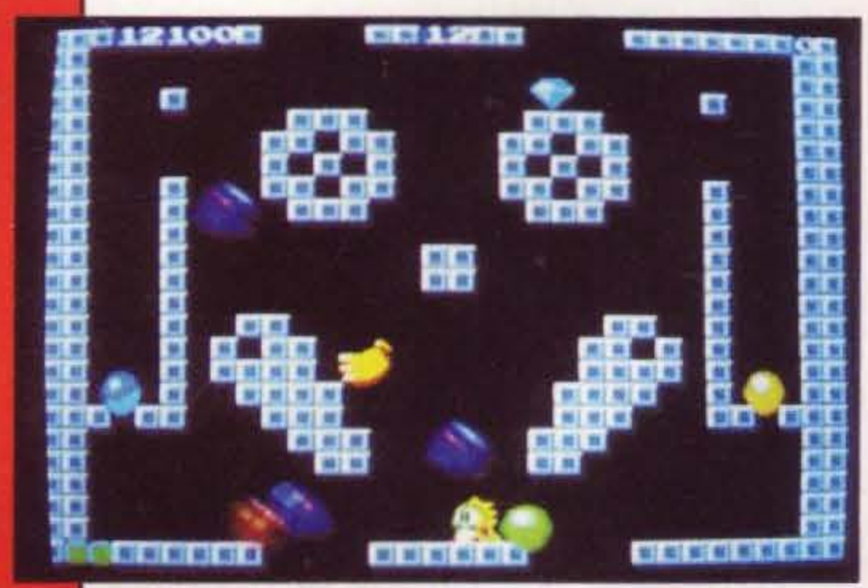
MASTER SYSTEM

GLOBALE 90%

SEGA

BUBBLE BOBBLE

Bub e Bob, i draghi sparabolle più famosi del mondo dei videogiochi, sono arrivati anche sul Master System. Con loro si sono trasferite naturalmente anche tutte le altre caratteristiche di Bubble Bobble, che ormai non perderemo neanche tempo a descrivervi. La conversione rispetto al coin-op è una delle migliori: sono stati mantenuti persino tutti i livelli segreti e gli schemi di movimento dei nemici. L'unico grosso difetto è però costituito dalla lentezza di fondo del gioco. Sembra proprio che l'8-bit della Sega non sia in grado di gestire tutti gli elementi di un programma di questo genere, e purtroppo qualunque giocatore se ne accorgerà sin dal primo livello, in cui è sufficiente creare qualche bollicina per mandare in crisi la console e far rallentare a morte il gioco. Peccato.

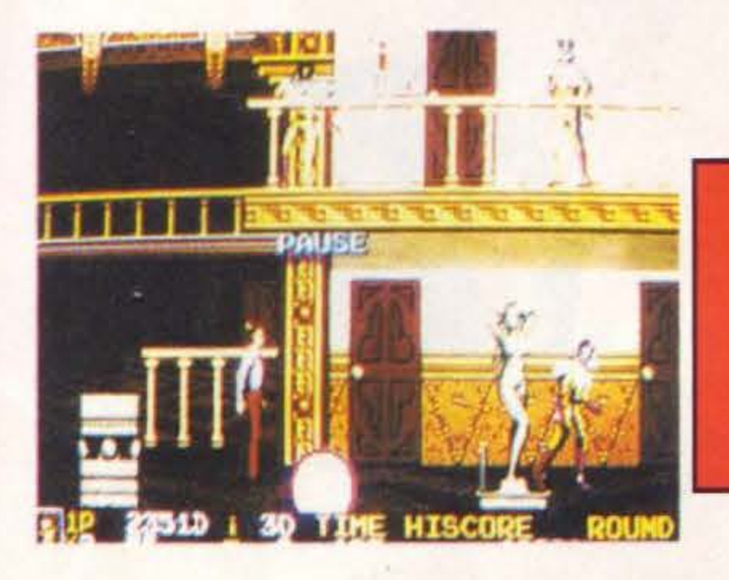


MASTER SYSTEM

GLOBALE 74%

SEGA

ROLLING THUNDER 2



MEGADRIVE

GLOBALE 84%

NAMCOT

Rolling Thunder è stato uno dei coin-op più sfortunati fra quelli prodotti dalla miticissima Atari. La versione a gettoni è sempre stata snobbata da tutti i frequentatori delle sale giochi nonostante non fosse poi nulla di tanto orrendo; le varie conversioni per home computer erano una peggiore dell'altra e, dulcis in fundo, il seguito del gioco non è mai approdato sugli italici lidi. A mettere a posto le cose fortunatamente ci ha pensato la Namcot con questa versione per Megadrive: c'è da dire che in realtà i miglioramenti rispetto all'originale sono pochi e secondari (soprattutto la possibilità di giocare in due contemporaneamente in due finestre di schermo distinte), ma alla fine Rolling Thunder 2 rimane un ottimo sistema per abbandonare la monotonia dei beat 'em up e dei platform game che affollano il mondo delle console.

CROSSED SWORDS

Di giochi con ambientazione fantasy sul Neo Geo non ce ne sono molti, e Crossed Swords riempie la lacuna in maniera più che egregia. L'impostazione del gioco è infatti piuttosto innovativa, con un protagonista semitrasparente che, inquadrato di spalle, deve affrontare una serie di combattimenti a suon di spadate con le creature più varie e cattive che si possano incontrare in un qualsiasi ambiente fantasy. Il risultato è una specie di incrocio fra Rastan e Mike Tyson's Punch-Out, spettacolare e sicuramente impegnativo, specie quando si riesce a impadronirsi della gran varietà di mosse possibili. Rimangono naturalmente tutti i problemi connessi a qualunque cartuccia per Neo Geo: il prezzo esagerato e un'eccessiva facilità non appena si riesce a entrare nel ritmo del gioco.

NEO GEO

GLOBALE 88%

SNK

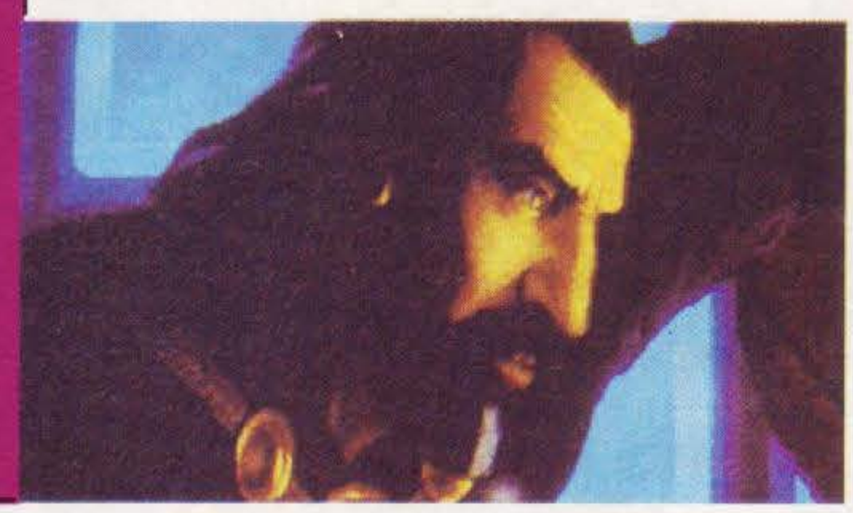
EYE OF THE BEHOLDER II

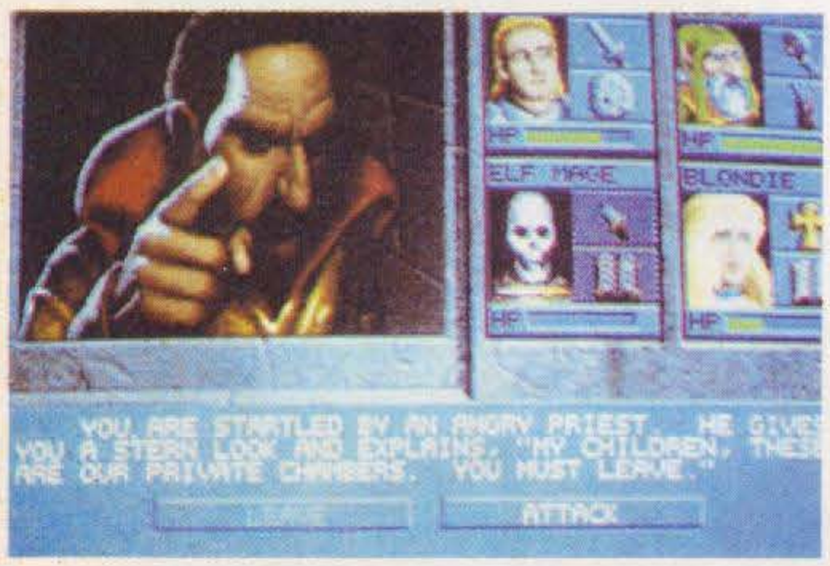
PC

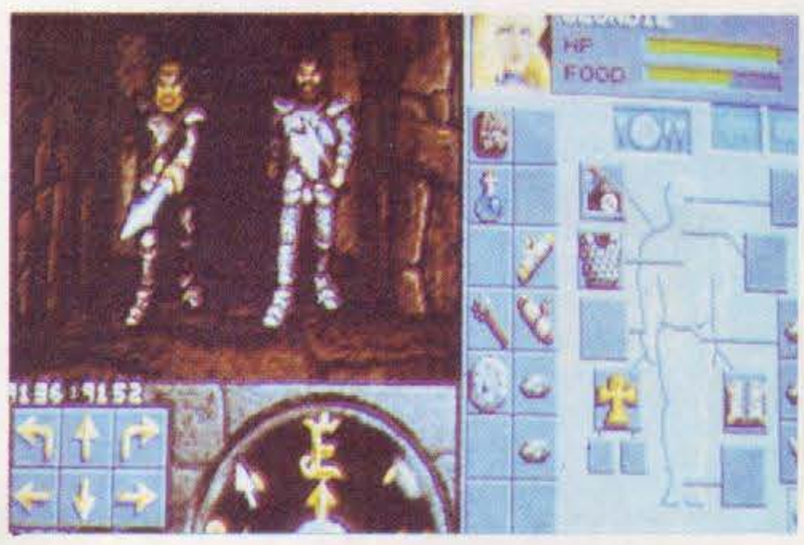
GLOBALE 86

SSI/US GOLD

Dungeons & Dragons è tornato, e fortunatamente questa volta sembra essere un po' più vario e interessante del suo predecessore "in soggettiva" *Eye of the Beholder*. La missione dell'immancabile marmaglia di avventurieri ai vostri comandi questa volta si svolge per lo più all'interno di un tempio, i cui monastici occupanti sembrano essersi improvvisamente convertiti al Caos. Purtroppo la struttura del gioco non ha subito grandi cambiamenti rispetto ai precedenti giochi della serie: c'è un grosso labirintone, qualche enigma (piuttosto raro) e una immensa quantità di mostri più o meno umanoidi da fare a pezzi durante l'esplorazione del dedalo suddetto. Bonus: grafica di ottima qualità, discreta interfaccia-utente & le regole ufficiali di *D&D*. Malus: monotonia, scarsa originalità & un livello di difficoltà tendente a Infinito + 1. Riservato a chi non ha altri giochi di questo genere.







GAME GIOCANDO GAME s.r.l.

80143 NAPOLI Via Nuova Poggioreale, 163 F - Tel. e Fax 081/5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

OK IL PREZZO È GIUSTO

- 1 console più joystick, presa scart, adattatore 220V.
- più una di queste 4 cassetta in omaggio solo a £. 480.000

NAM 75 · Cyber Lip · League Bowling · Puzzled

ABBONARSI CONVIENE !

Entra a far parte del

CLUB NEO - GEO

- Con sole £ 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tua scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi
- L'Abbonato ha diritto allo scnto " del 15 %"su tutti i prodotti NEO GEO
- Puoi noleggiare la cassetta anchese non sei abbonato.

NON CI CREDI ..... TELEFONA !

NOVITÀ

NOVITÀ
NOVITÀ

Fatal Fury · Soccer Brawl · Ninja Commando · Last Resort · Thrash Rally · Mutation Nation

Wow Che Grafica e che Suoni!

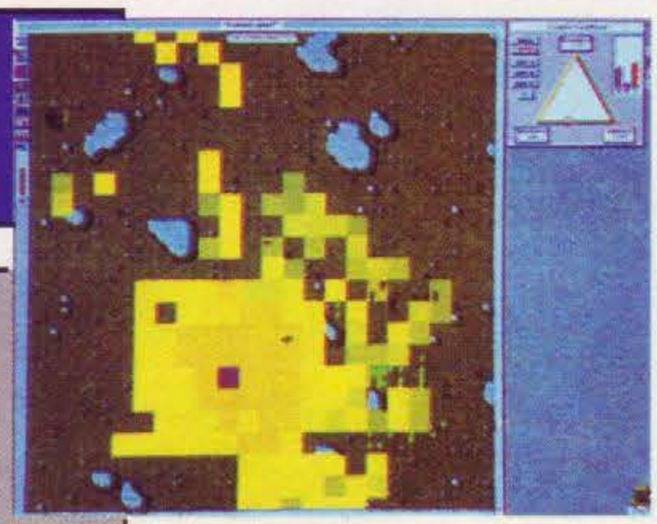
PROPOSTE

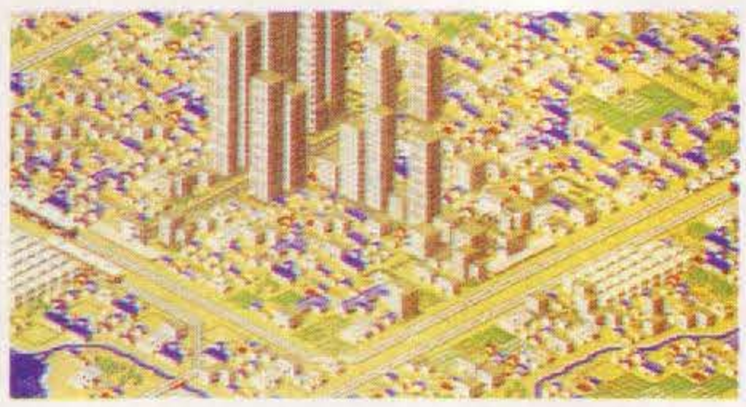
I GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

Nam 75	£ 90.000
Magician Lord	£ 140.000
Riding Hero	£ 140;000
Ninja Combat	£ 140;000
Super spy	£ 140;000
Cyber Lip	£ 90.000
Puzzled	£ 90.000
Leaugue Bowling	£ 90.000
Top Player Golf	£ 140.000
Basebal Star Professional	£ 140.000
Sengoku	£ 180.000
Ghost Pilot	£ 180.000
King of the Monster	£ 180.000
Blue's Journey	£ 140.000
Alpha Mission II	£ 180.000
Crossed Sword	£ 210.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 180.000
Eight Man	£ 210.000
Robo Army	£ 180.000
Thrash Rally	£ 210.000
Fatal Fury	£ 210.000
Soccer Brawl	£ 210.000
Football Frenzy	£ 210.000
Mutation Nation	£ 210.000
Last Resort	£ 210.000
Baseball Star Professional II	£ 210.000
Ninja Commando	£ 210.000
King of the Monster II	
Andro Dunos	
Sengoku II	

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

N. B. : Ai sopra elencati prezzi si deve aggiungere IVA 19%.





SIM ANT

Il '91 è stato l'anno dei "simulatori divini", in cui i giocatori potevano divertirsi a controllare tutti i parametri possibili e immaginabili realtivi a città, pianeti & popolazioni varie. Dopo l'incredibile successo del capostipite Sim City, la Maxis ha naturalmente deciso di continuare ad attingere a questo genere, cambiando però "scala". Mentre tutti gli altri si sono lanciati con simulazioni universali, i programmatori di questa software house hanno rivolto la loro attenzione a un piccolo, comunissimo e fastidiosetto formicaio. Risultato? Un programma ultracomplesso che prende in considerazione le centinaia di elementi che influiscono sulla vita di una colonia di formiche. Educativo, complesso e discretamente interessante. Come mai non ha avuto particolare successo, dite? Beh, tanto per cominciare perché gira su computer con configurazioni galattiche (PC totali o Macintosh), e in secondo luogo perché è molto più divertente sterminare razze aliene a laserate, esplorare castelli, mangiare puntini o incastrare blocchetti. Semplice, no?

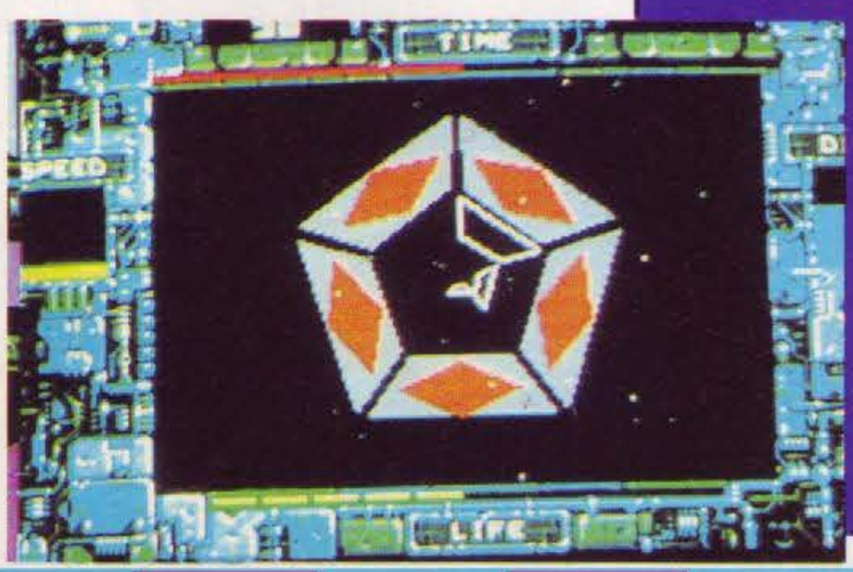
PC/MAC

GLOBALE 71%

MAXIS

PSYBORG

Di tanto in tanto vengono messi in vendita videogiochi puri. Con questo ci riferiamo a quei rarissimi programmi in cui gli autori non cercano neanche di mettere insieme una trama, dei personaggi o uno scenario plausibile, ma scatenano la propria creatività sotto forma di immagini psichedeliche, colori elettrici, velocità esagerata ed effetti sonori acidi. Psyborg è uno di questi giochi, e una volta che si è riusciti a capire cosa sta succedendo sullo schermo è persino divertente. Lo scopo del giocatore è correre lungo tubature sospese nello spazio e viste in soggettiva, raggiungendone la fine entro uno stretto limite di tempo. Le condutture hanno sezioni poligonali di vario taglio (triangolari, quadrate, esagonali, dodecagonali...), e tutta la difficoltà sta proprio nello spostarsi da un lato all'altro evitando i buchi e i pericoli che appaiono all'improvviso mentre si cerca di raccogliere i bonus. Probabilmente non ci crederete, ma è bello.



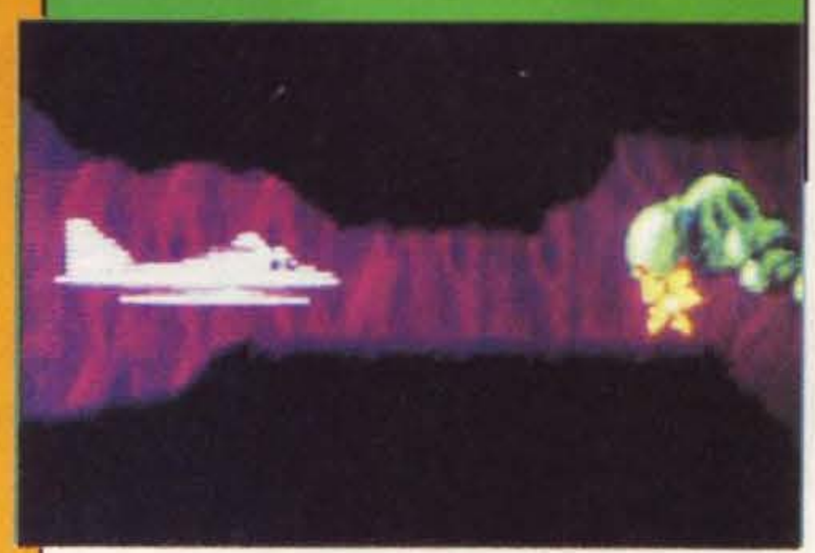
AMIGA

GLOBALE 80%

LORICIEL

FANTASTIC VOYAGE

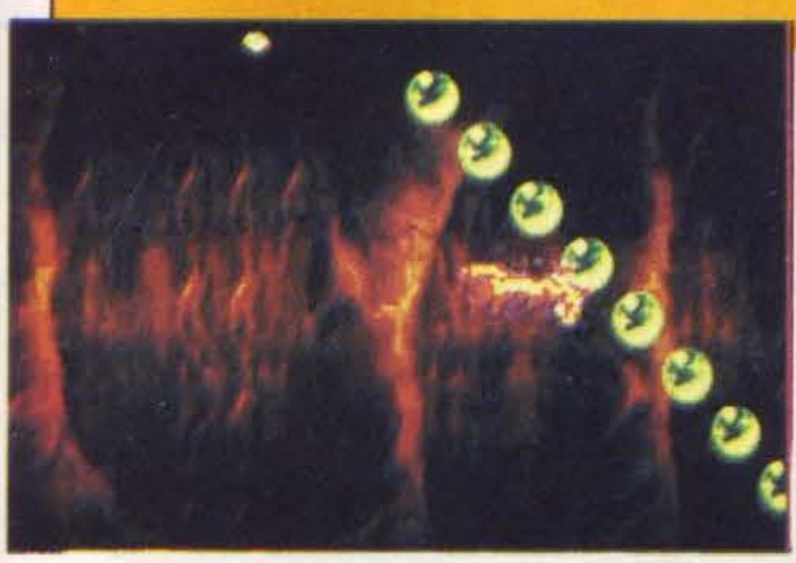
Questo shoot 'em up non è uno shoot 'em up qualunque. A soli diciotto anni dall'uscita del film nelle sale cinematografiche, infatti, Fantastic Voyage è il gioco ufficiale del miticissimo Viaggio Allucinante! Per chi non se lo ricordasse (ed è difficile, visto che lo ripropongono continuamente su un sacco di canali privati), il film vedeva un geniale scienziato cadere vittima di un tumore al cervello. L'unico modo per salvarlo - e ottenere i dati di ricerca in suo possesso - è di eliminare la massa cancerosa, ma l'operazione è quasi impossibile. "Quasi", perché miniaturizzando un sottomarino con tanto di equipaggio e spedendolo verso il cervello risalendo il flusso sanguigno si può usare il laser di bordo per risolvere il problema. Come tutti sanno, però, i sottomarini possono rimanere miniaturizzati solo per un certo tempo, alla fine del quale riacquistano le loro dimensioni - facendo hamburger dell'ospite. In termini di gioco, tutto ciò si risolve in uno shoot 'em up discreto, con un sacco di effetti grafici simpatici, un livello di difficoltà piuttosto alto e la possibilità di perdersi nel corpo dello scienziato sbagliando strada. Niente di eccezionale, ma vale la pena di dargli un'occhiata.



AMIGA

GLOBALE 89 0

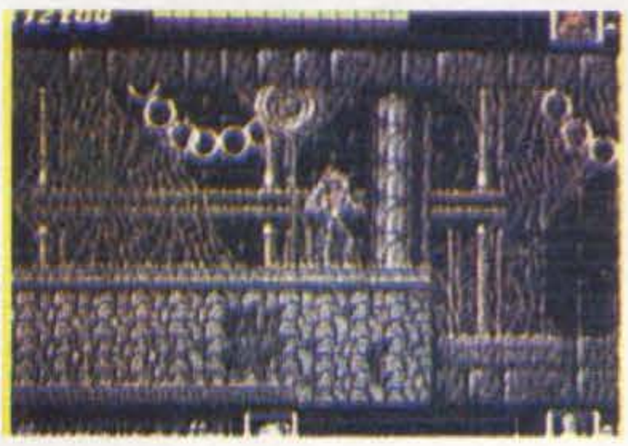
DMI



AMIGA

GLOBALE 92 0

CORE



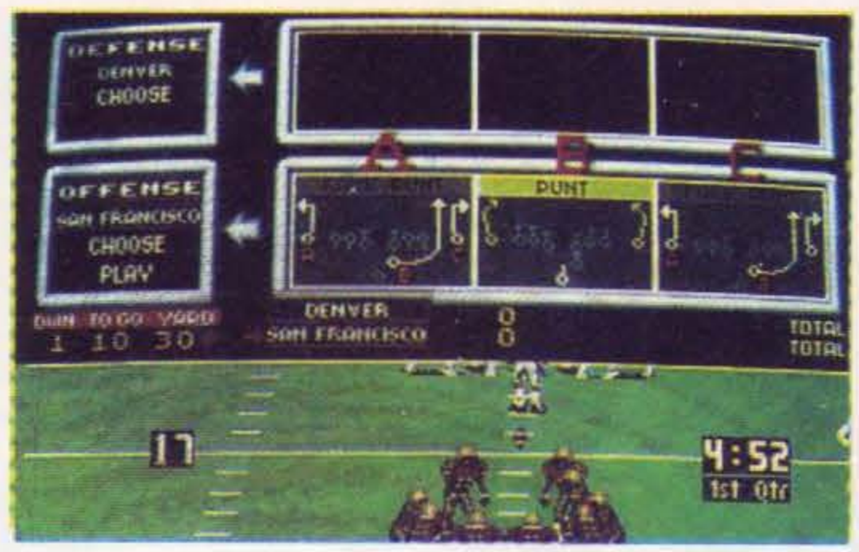
WOLFCHILD

Se vi dovessero rapire il papà, cosa fareste? La risposta, in realtà, dipende molto dalla vostra nazionalità: se siete giapponesi o filogiapponesi, per esempio, non trovereste niente di meglio che sottoporvi a un esperimento di ibridazione genetica incrociandovi con un lupo. Il risultato dell'operazione sarebbe trasformarvi in un licantropo cyberpunk dotato di lanciamissili e poteri magici, il che vi potrebbe dare la possibilità di infiltrarvi nel covo ultracorazzato dei rapitori, sterminarli e recuperare il genitore. Al protagonista di Wolfchild capita esattamente questo, e si ritrova invischiato in un pasticcio che sembra a sua volta un incrocio - fra Strider e Turrican, per la precisione. In breve, Wolfchild nonostante la trama piuttosto acida è uno dei migliori platform & blastagg game dell'anno, che non sfigurerebbe nemmeno su una console grazie anche all'estremo garbo e delicatezza con cui è stato realizzato.

AMIGA

GLOBALE 93 %

ELECTRONIC ARTS



JOHN MADDEN'S FOOTBALL

Il football americano è simile al motocross perché i partecipanti indossano delle corazze, identico al motociclismo perché si usano i caschi, equivalente al rollerball perché volano un sacco di botte e congruente a una lezione di fisica quantistica perché prima di giocare si perde un sacco di tempo con degli schemi megacomplicati disegnati su una lavagna. Con queste premesse, perché la gente si ostina a credere che abbia a che fare con i palloni? Al di là di questi angoscianti interrogativi esistenziali, John Madden's Football vale la pena di essere ricordato per una serie di cose: l'aspetto tattico estremamente completo, la quantità di opzioni semplicemente sconsiderata (addirittura più che nell'originale per Megadrive!), la presentazione spettacolare e, da buona ultima, la grafica. John Madden's Football usa infatti una visuale prospettica rialzata tridimensionale con scrolling fluido che... beh, è bello! Se vi piace il football americano compratelo - ma assicuratevi che ci siano le motociclette!

THE GAMES

WINTER CHALLENGE

Da quando la Epyx ha smesso di realizzare i suoi miticerrimi giochi "olimpionici" il mondo dei computer piange la scomparsa dei multievento che tanto ci avevano fatto divertire in passato. Fortunatamente la Accolade sembra però avere cominciato a battersi per la causa, e il risultato è piuttosto buono. The Games - Winter Challenge dà ai giocatori la possibilità di cimentarsi in gare di slittino, sci di fondo, discesa libera, bob, biathlon, slalom gigante, pattinaggio e salto con gli sci. La scelta non originalissima delle discipline trattate viene più che compensata dalla tecnica di realizzazione, che mischia grafica in bitmap con grafica a vettori, aumentando notevolmente il livello di realismo del tutto. L'unico problema è che per gestire tutto quel codice il povero PC ha bisogno di un sacco di calcoli, e senza una configurazione potente & veloce si rischia di assistere alle olimpiadi delle tartarughe.

PC

GLOBALE 92 %

ACCOLADE

AMIGA

GLOBALE 75%

STORM

INDY HEAT

CVG HIT

Chi ha visto il coin-op di Indy Heat? Nessuno? Lo immaginavamo, e a dir la verità non è che vi siate poi persi moltissimo. L'idea di base è di avere un circuito automobilistico miniaturizzato con sopra delle auto ancora più miniaturizzate. Ogni giocatore guida una macchinina, taglia la strada agli altri, si ferma ai box per fare benzina quando il livello è basso, rientra in gara, recupera posizioni, taglia il traguardo, prende il premio e i soldi, compra delle parti di ricambio che migliorano le prestazioni, fa un'altra gara e così via. Il tutto è tragicamente identico a Super Sprint della Atari, solo che in questo caso c'è un minimo di effetto 3D che movimenta le cose. Date retta al nostro consiglio: se ve lo regalano tenetevelo perché è programmato molto bene, ma dovendo scegliere fra Indy Heat e un altro gioco optate per l'altro - probabilmente sarà più originale.

SUPER TETRIS

Eccolo qua. L'abbiamo aspettato tutti per un sacco di anni, e finalmente è uscito anche il seguito del miticissimissimo Tetris! Rispetto all'originale non ci sono moltissime aggiunte: i pezzi sono sempre quelli, e devono come sempre formare delle linee orizzontali. Il bello è che questa volta ci sono già un sacco di pezzi disposti sul fondo dello schermo (in artistiche composizioni che riproducono i disegni sulla destra del monitor), e il difficile sta nel sopprimerli senza riempire inutilmente l'area di gioco. Per fortuna ci sono anche dei bonus che rendono più semplice il lavoro: i più comuni sono delle bombe che cancellano i blocchi che toccano, ma ci sono anche fulmini, pezzi dritti, cariche esplosive e altre cose buffe. Divertente, ma giudicare un gioco come questo è quantomai difficile: tutto sommato chi ha già Tetris può tranquillamente fare a meno di acquistarlo, mentre gli altri devono scegliere fra i bonus e il valore storico dell'originale. Carino soprattutto per le innumerevoli opzioni, ma ragionate bene prima di comprarlo.

PC

CVG HIT

GLOBALE 94%

SPEC. HOLOBYTE

AMIGA

GLOBALE 770

HEX

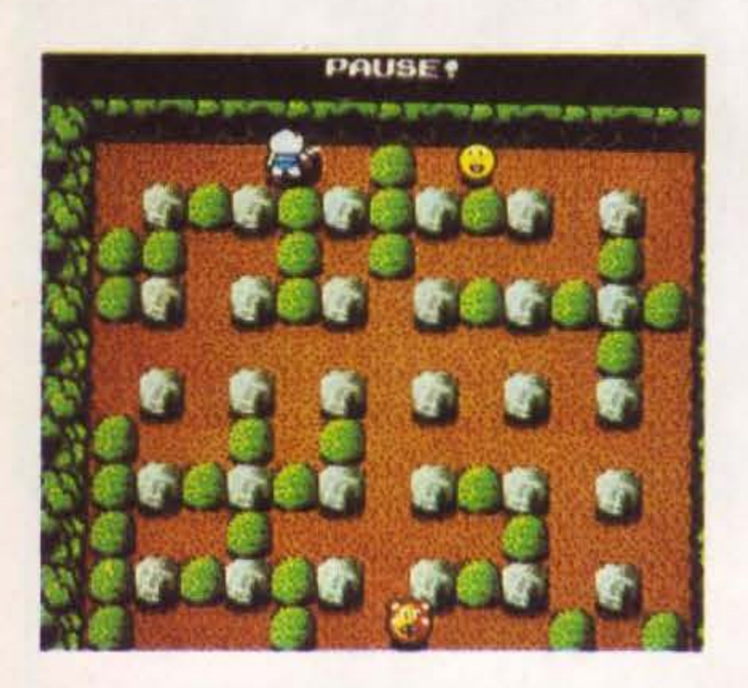
TOP BANANA

I leader mondiali si riuniscono a Rio per discutere del problema ecologico senza cavare un ragno dal buco, gli attivisti di Greenpeace vorrebbero far rimanere interi paesi senza energia e senza medicine in nome del Pianeta, il negoziante sotto casa non vende più spray per salvaguardare lo scudo d'ozono, ma i videogiocatori cosa fanno per la causa? Molti si limitano a blastare montagne di carne aliena, ma i più coscienziosi possono comprare Top Banana, il gioco del Riciclo Globale! Lo schema di gioco è semplice & acido: tutto quel che bisogna fare è risalire un livello farcito di piattaforme evitando i nemici o sopprimendoli con i cuoricini da lancio di cui abbiamo una riserva illimitata. Il bello è che la grafica e il sonoro sono tutti digitalizzati, e l'aspetto generale è piuttosto psichedelico - in parole povere, fa venire il mal di mare. Inoltre, la confezione è di cartone riciclato, il manuale di carta riciclata, i dischetti sono riciclati e i suoni sono riciclati pure loro (da vari album di musica house)! Se un'assurdità del genere non vi attira ancora, tenete in considerazione il fatto che è possibile modificare a piacere la grafica del gioco e c'è un'opzione per rimbecillirsi con un "video acid-house" casuale - dategli un'occhiata!

AMIGA

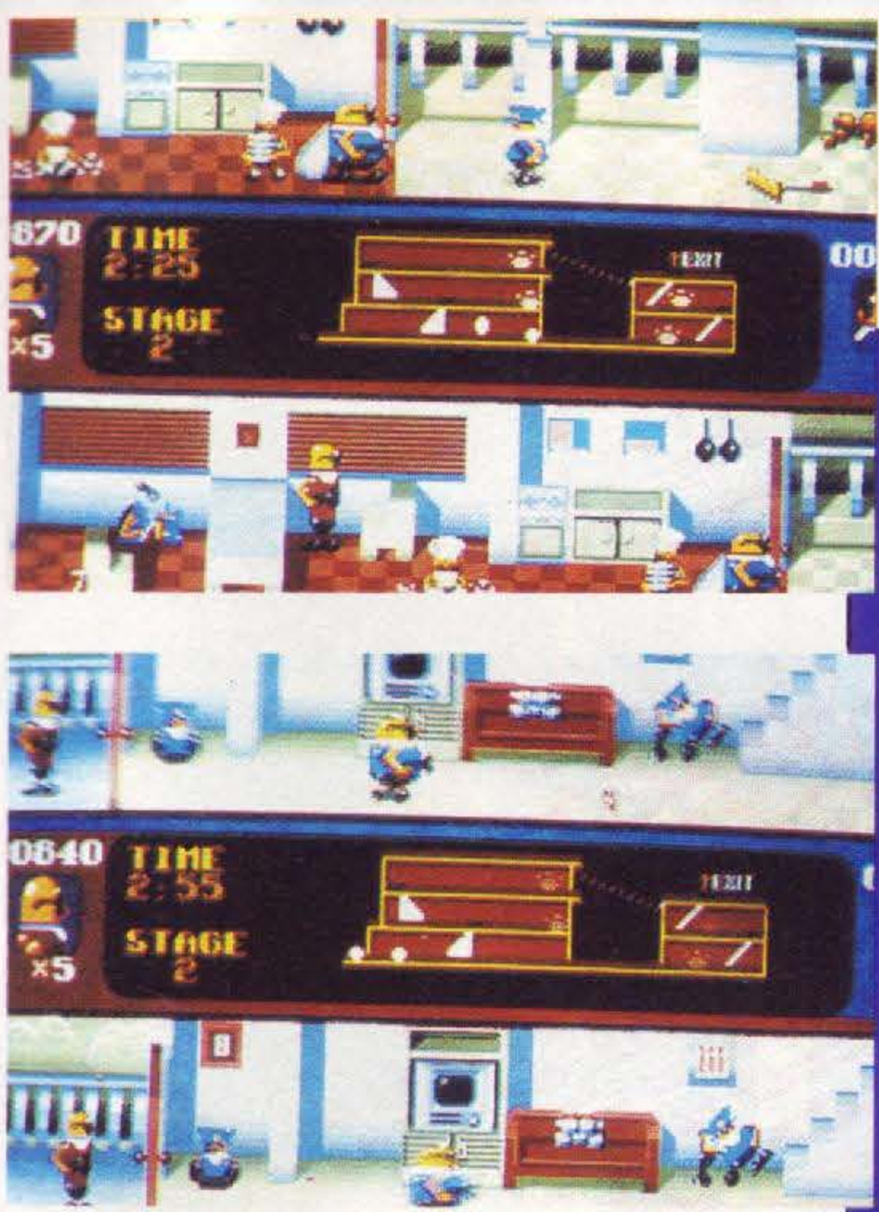
GLOBALE 930

HUDSON SOFT



DYNABLASTER

Qual'è il gioco per PC Engine più invidiato da tutti i possessori di Amiga? Beh, fino a qualche mese fa probabilmente Bomber Man, ma adesso sicuramente Gunhed o Spinpair. Perché, dite voi? Ma perché da qualche mese è uscito Dynablaster per Amiga, che altro non è che la conversione ultraperfettissima del Bomber Man di cui sopra! In breve: un supereroe SD (Super Deformed) si ritrova a vagare per labirinti infestati da mostriciattoli dall'aspetto imbecillotto, e li deve sopprimere a suon di esplosioni prima di trovare l'uscita, nascosta da qualche parte sotto uno dei numerosi blocchi messi lì apposta per essere fatti detonare. Il bello è che col procedere del gioco la portata, il numero e le caratteristiche delle bombe aumentano e si evolvono trasformando rapidamente il campo di gioco in un teatro di battaglia solcato in ogni direzione dalle fiammate delle esplosioni. Considerate che è possibile - con l'interfaccia inclusa nella confezione - giocare in cinque contemporaneamente, e capirete perché non dovreste proprio farvi scappare questo Dynablaster!



BONANZA BROS

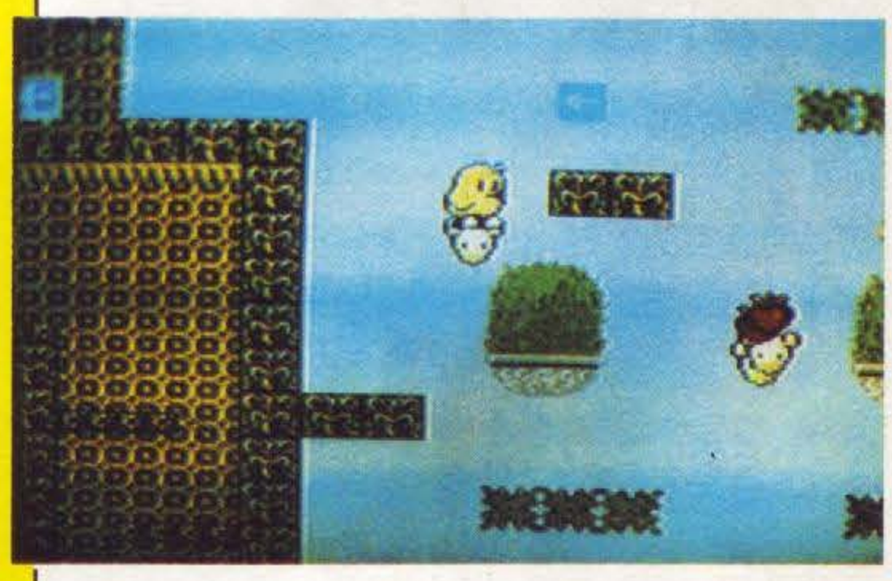
Bonanza Bros è stato uno dei coin-op più innovativi e meno compresi del 1991, e questa versione per home computer cerca di restituire ai protagonisti Mobo & Robo la loro dignità e il loro orgoglio ferito. Il bello è che, nonostante la software house piuttosto famigerata, la conversione è venuta pure bene - addirittura migliore delle versioni per console. Il gioco in sé è un semplice labirinto a sviluppo verticale che va esplorato in ogni sua parte per raccogliere tutto il bottino di una serie di furti, ma lo stile grafico in simil-ray tracing, le musiche buffe e la meccanica di funzionamento lo rendono più che notevole. In realtà, gran parte del divertimento consiste nell'utilizzare tutti i numerosi oggetti sparsi per l'area di gioco col preciso intento di fare del danno - le incredibili animazioni delle rastrellate nei denti dei nemici o l'effetto apocalittico delle carrucole per gli spostamenti rapidi garantiscono obese risate. Come nel coin-op, il problema consiste nella noia che può subentrare dopo avere completato una volta il gioco, ma questo è un fattore che dovete valutare da soli...

AMIGA

GLOBALE 82%

US GOLD

THE NEW ZEALAND STORY



Ohibò, chi si rivede! Quando ormai tutti si erano dimenticati del piccolo uccello giallo neozelandese che aveva fatto impazzire tutti i videogiocatori nel 1990, eccolo riapparire sulla console 8-bit della Nintendo! Poiché il gioco è semplicemente la conversione del coin-op, c'è ben poco da dire che non sia già straconosciuto da tutti. Ci sono tutte le caratteristiche del gioco da sala, tutti i livelli, i mostri e gli schemi. Ci sono persino tutti i bonus segreti, i livelli nascosti e i warp che permettono di passare da un livello all'altro - insomma, tutto quello che un vero nuovozelandovicendomaniaco potrebbe desiderare. Provatelo e non vi pentirete.

NES

GLOBALE 90%

OCEAN

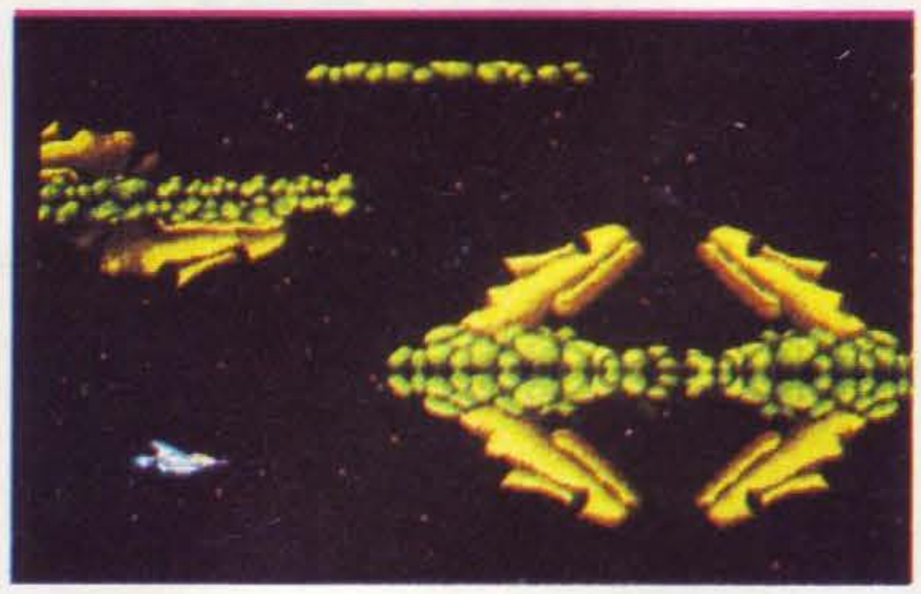
GRADIUS

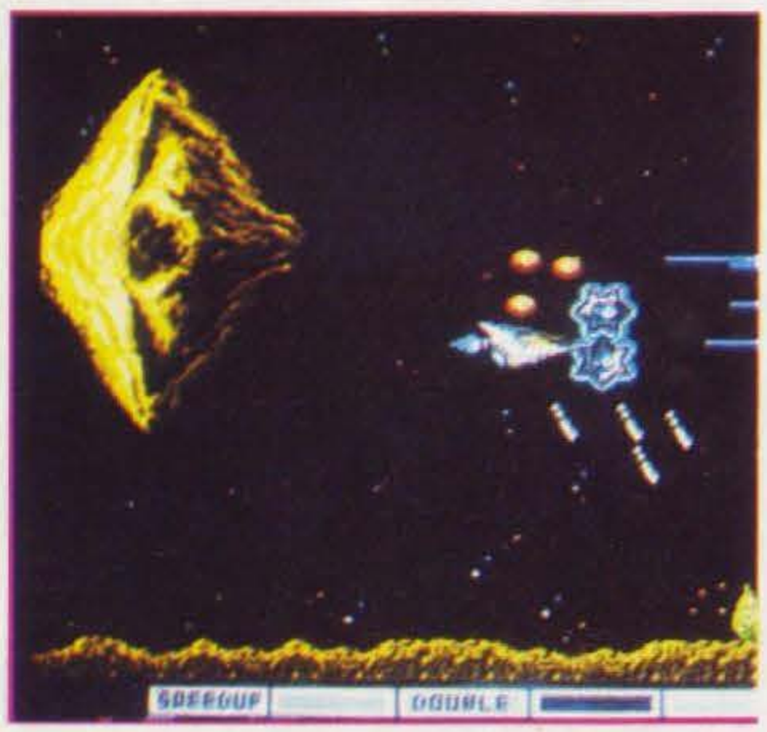
Non c'è dubbio: Gradius (o Nemesis che dir si voglia) è uno di quei rarissimi giochi che hanno inaugurato un genere, e nonostante tutta la sua età - ormai si parla di una decina d'anni - non ha perso nemmeno un pochettino del suo splendentissimo smalto. Per i pochi che non sapessero di cosa stiamo parlando, ricorderemo che Gradius è uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale caratterizzato dalla presenza preponderante di pod e armi extra. Gran parte del divertimento sta proprio nello scoprire quale combinazione di armi sia più adatta ad affrontare ogni situazione proposta dal gioco - e nell'usarla nel modo giusto. La versione per PC Engine è una copia perfetta dell'originale da sala giochi: l'unica differenza sta nella velocità di scorrimento, che non subisce i fastidiosi rallentamenti che compromettevano il mito della versione a gettoni. Imperdibile per tutti i nostalgici, gli amanti del blastaggio globale e i possessori di questa console!

PC ENGINE

GLOBALE 92%

KONAMI

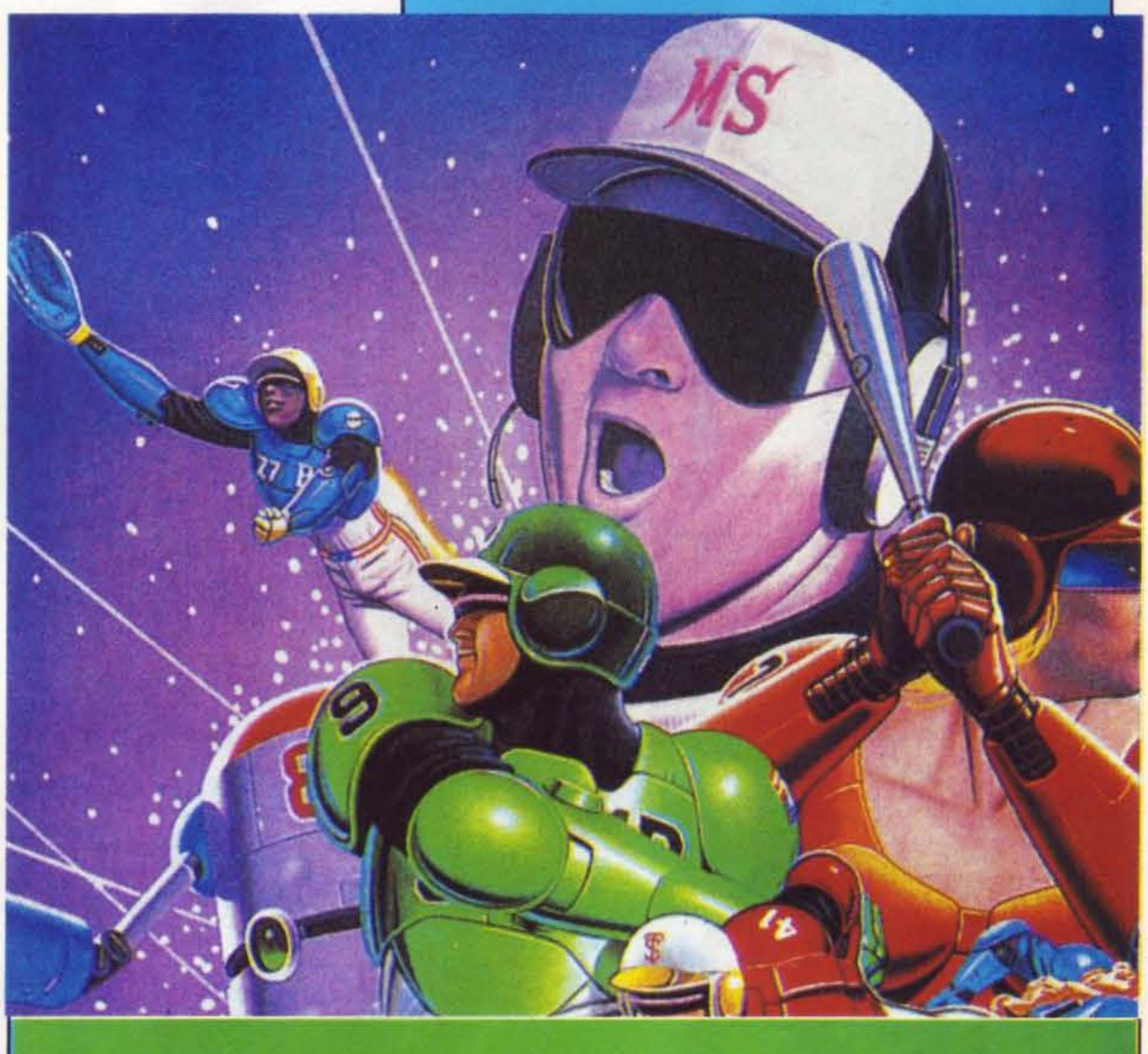




NEO GEO

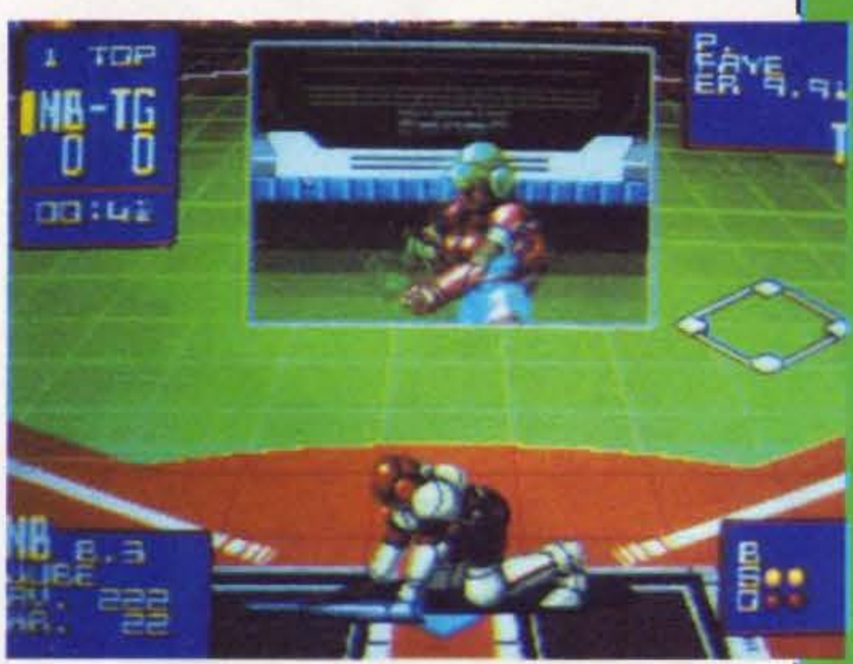
GLOBALE 90

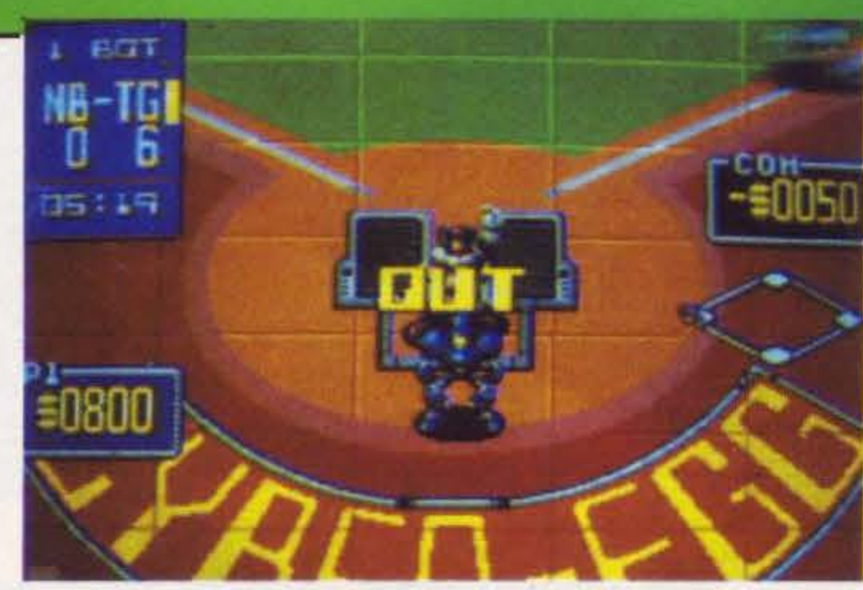
SNK



2020 SUPER BASEBALL

Cinque e più anni di recensioni di giochi di tutti i generi ci hanno convinti di una cosa: agli italiani non fregherà mai più di un quarto di cavolo del baseball. La SNK sembra aver deciso di ovviare a questo inconveniente... realizzando un altro gioco di baseball! "Ma siamo scemi o no?" vi chiederete a questo punto. Beh, no. No soprattutto perché fortunatamente 2020 Baseball è un po' diverso da tutti i suoi colleghi, e riesce a essere divertente anche per chi non è nato né in America, né in Giappone. Il fatto è che gli avversari sono robot belli massicci e con pochissimo fair play, e mazzate sfasciatesta a velocità supersonica sono all'ordine del giorno, così come gli investimenti da parte di scatolozzi blindati e cingolati. Naturalmente, anche chi non è completamente masochista ha di che divertirsi, soprattutto grazie alle mine antiuomo (e antirobot) sulle quali è possibile spingere i membri della squadra avversaria...





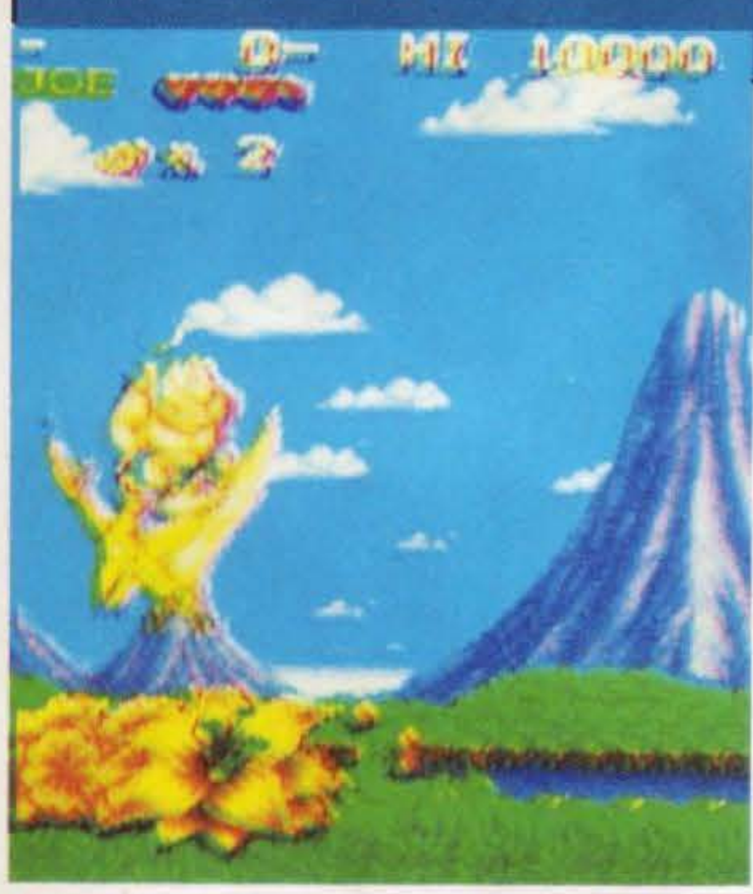
SUPER NES

MAC CAVEMAN NINJA

GLOBALE 78%

DATA EAST

Forse il coin-op da cui è stato tratto questo gioco per Super Famicom non sarà il più famoso del mondo, ma si tratta solo di un caso sfortunato. In realtà, questo platform con ambientazione preistorica per uno o due giocatori in contemporanea non è niente male, e grazie anche alla sua grafica piena zeppa di elementi colossali avrebbe dovuto avere miglior sorte. Perché un Globale così basso, allora? Ma perché la versione domestica con il coin-op ha decisamente poco a che fare, ha una grafica molto più grezza, livelli più corti e meno vari e l'unica cosa degna di nota è il sonoro, comunque non particolarmente eccelso.



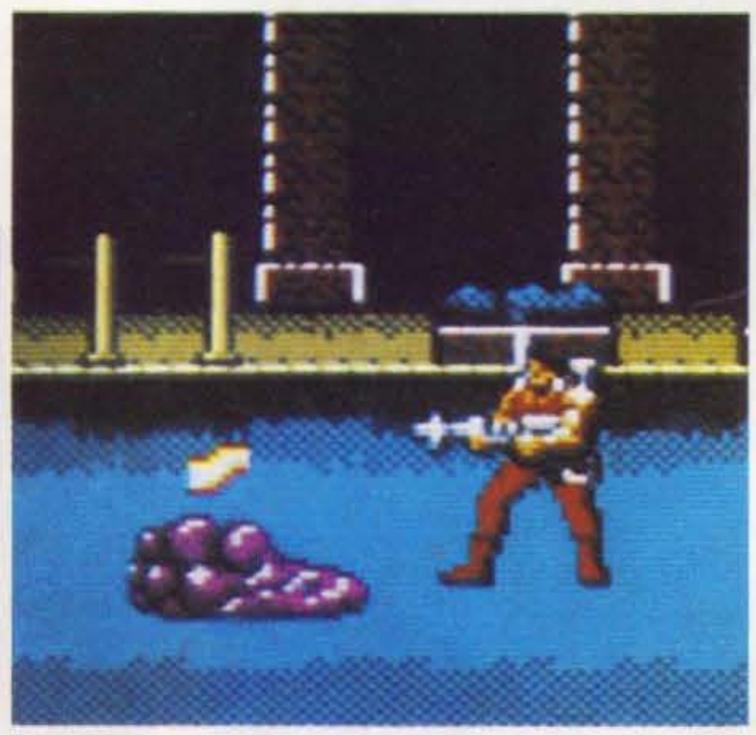
ALIEN STORM

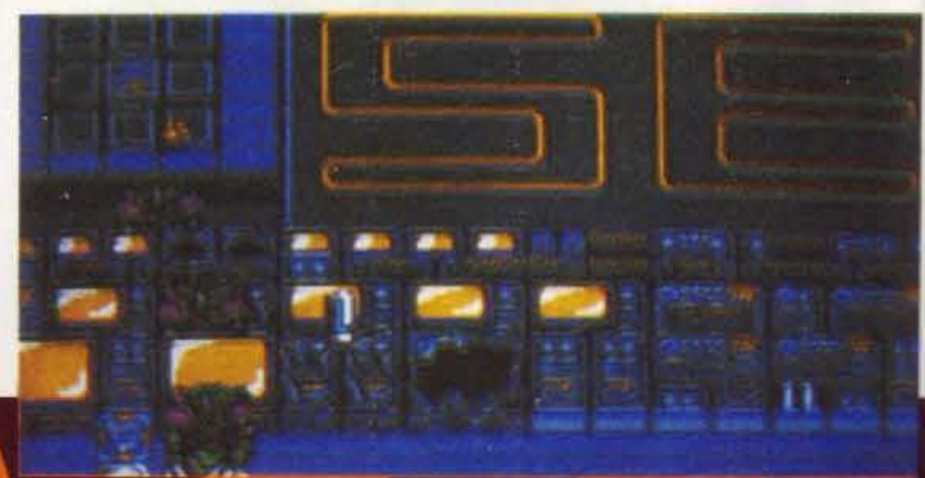
Basta! E' la centodiciottesima volta che recensiamo questo gioco, e stavolta vi beccate una trama completamente inventata. Dunque: la protagonista è una ranocchietta verde nata in provincia che vuole diventare una famosa ballerina di tango al Polo Sud, e per raggiungere il suo obiettivo deve attraversare cinque ristoranti su altrettanti pianeti fecendo inciampare i camerieri con il suo aspirapolvere a pile. Ecco. Purtroppo, la triste realtà è che un gioco di per sé già noiosetto è stato convertito male, e il risutlato può piacere solo ai fan irriducibili della versione a gettone.

MASTER SYSTEM

GLOBALE 71%

SEGA

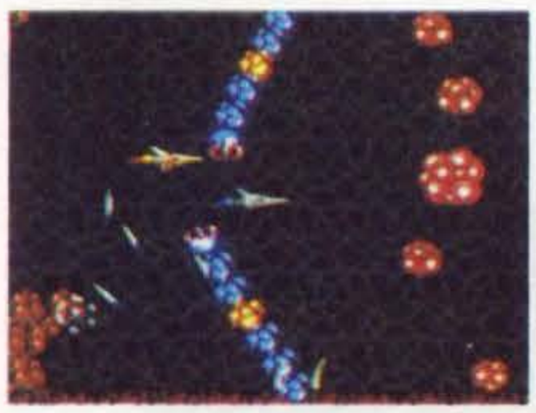




PC ENGINE

GLOBALE 93%

KONAMI



SALAMANDER

Andate a rileggervi la recensione di Gradius/Nemesis di qualche pagina fa. Fatto? Beh, allora tutto quello che dovete sapere è che Salamander è il seguito ufficiale di quel mito, da cui si differenzia per una grafica più spettacolare, la possibilità di giocare in coppia contemporaneamente, un minor numero di livelli e la presenza di alcune sequenze a scorrimento verticale anziché orizzontale. Come già detto per il predecessore, la versione PC Engine del gioco è addirittura superiore al coin-op in termini di velocità dell'azione, e non possiamo che consigliarvi caldamente l'acquisto.

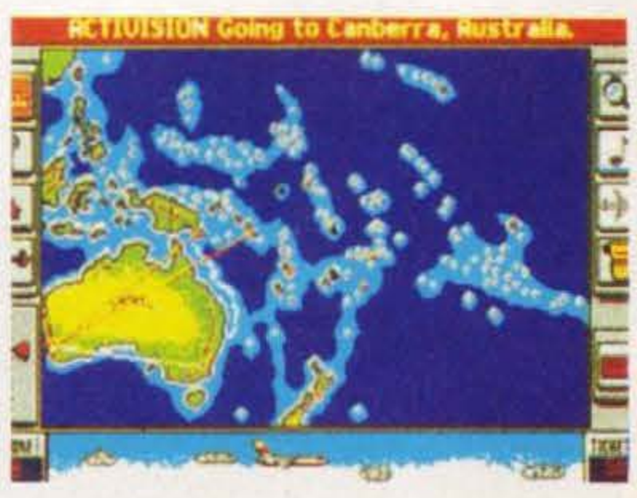
PC

GLOBALE 85%

ACTIVISION

BUSHBUCK

Chi l'ha detto che i giochi educativi devono essere per forza noiosi? Bushbuck è una caccia al tesoro che farà visitare ai giocatori ogni angolo del mondo, e durante la partita anche i più refrattari alla geografia impareranno senza colpo ferire una incredibile quantità di informazioni. La grafica povera e il sonoro ancor peggiore non devono trarre in inganno: Bushbuck è un gran divertimento, specie se giocato in molti contemporaneamente. Provatelo, e scoprirete che tutto sommato imparare può essere più interessante di quel che pensavate.



SPEEDBALL II

Gli autori della versione originale di questo gioco si chiamano Bitmap Brothers, sono inglesi e di conseguenza se la tirano un sacco, amano il calcio e sono degli hooligan. Era ovvio che il gioco fosse una variante futuristica del calcio in cui gli atleti si tirano un sacco di botte, portano occhiali scuri e indossano delle corazze! In realtà, descrivere tutti gli elementi e le caratteristiche di Speedball II sarebbe impossibile nel poco spazio a disposizione, per cui vi dovete fidare. Questo titolo è bello, veloce, divertente e ha persino una sezioncina manageriale. Dategli un'occhiata anche se non vi entusiasmano i giochi sportivi.

MEGADRIVE

GLOBALE 78 0

TRECO

MEGADRIVE

GLOBALE 93 0

ARENA

FIGHTING MASTERS

La boxe è fuori moda, il karate pure e il wrestling ha cominciato a stufarvi? Allora prendete pure in considerazione la possibilità di partecipare a qualche incontro di lotta libera per xenomorfi, ossia una bella zuffa di mostri! L'idea di base di questo gioco era di replicare al meglio possibile Street Fighter II, i suoi personaggi assurdi e le loro mosse ancora più assurde. Purtroppo l'esperimento non è andato completamente in porto, ma Fighting Masters rimane comunque un beat 'em up uno-contro-uno discreto, forse un po' limitato ma che merita comunque un'occhiata la prossima volta che passate dal vostro cartuccivendolo di fiducia.

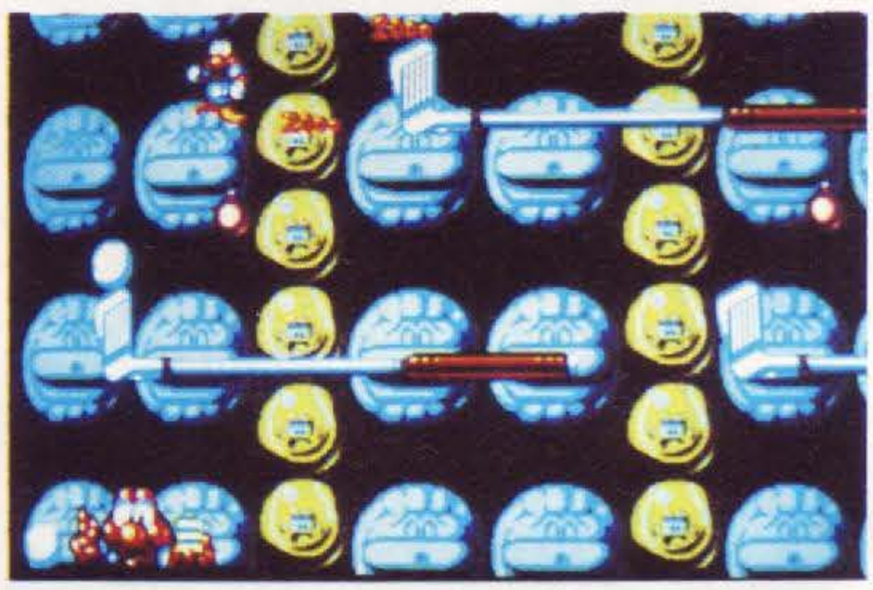
JAMES POND II - ROBOCOD

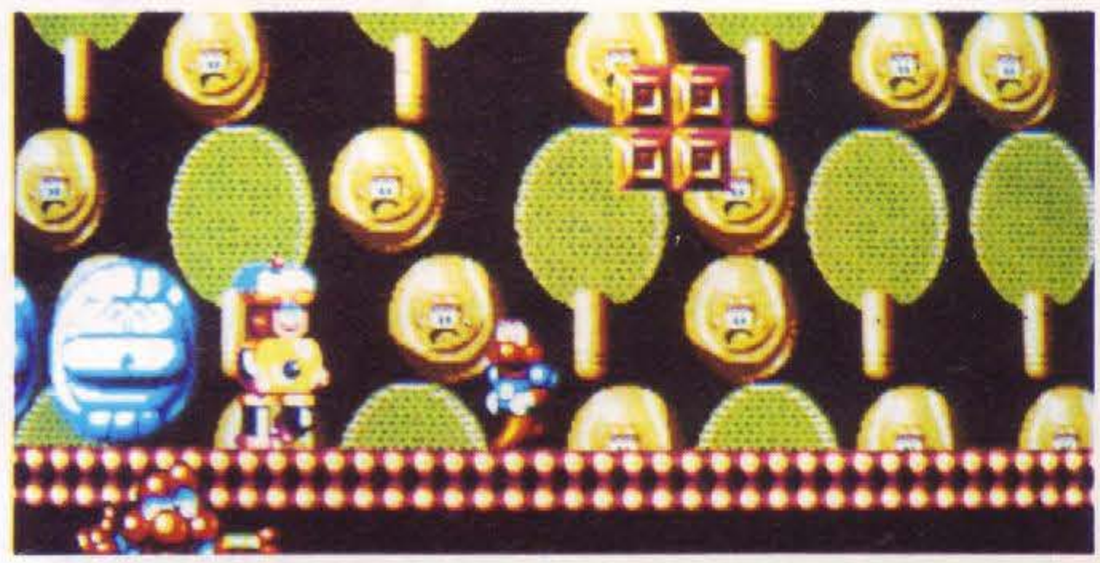
Una volta per tutte: James Pond (in inglese Pond significa "lago") è la parodia ittica dell'agente segreto James Bond. Robocod (Cod vuol dire "Merluzzo") è la parodia di Robocop, e per giustificare l'osceno gioco di parole che a tutt'oggi non ha fatto ridere ancora nessuno, i programmatori si sono ridotti a trasformare lo sprite originario in un coso capace di allungarsi a dismisura e appendersi ai soffitti. A questo punto non restava che costruire attorno al branchiuto protagonista un gioco - e la scelta obbligata è stata per un platform game. Com'è venuto, dite? Molto colorato, un po' lento, non particolarmente originale, pieno di stanze & bonus segreti e a lungo andare decisamente monotono. Contenti?

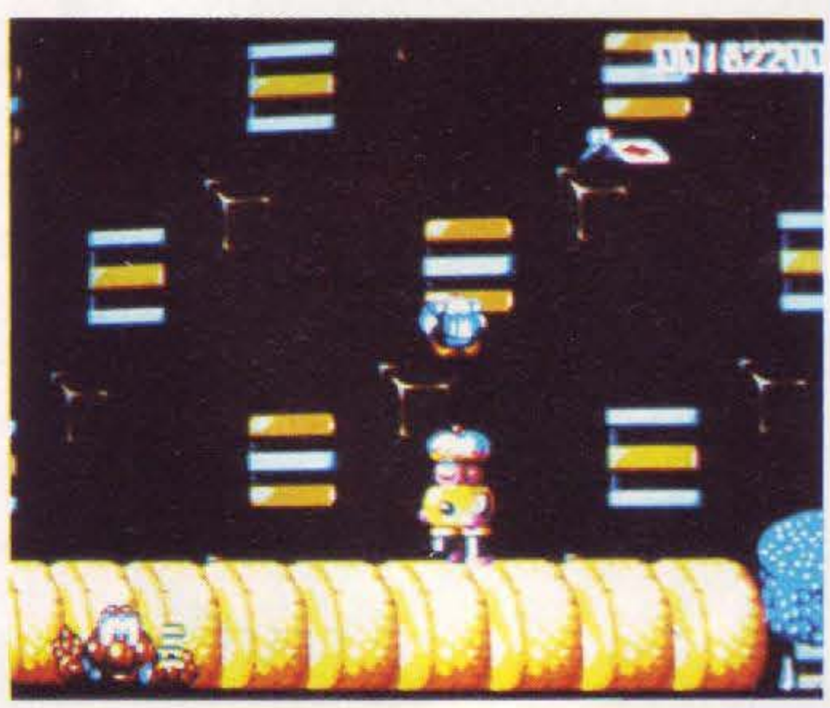
MEGADRIVE

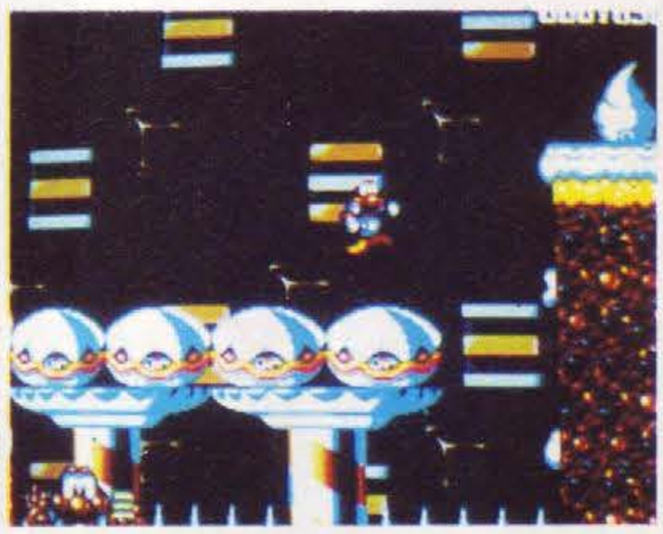
GLOBALE 87 %

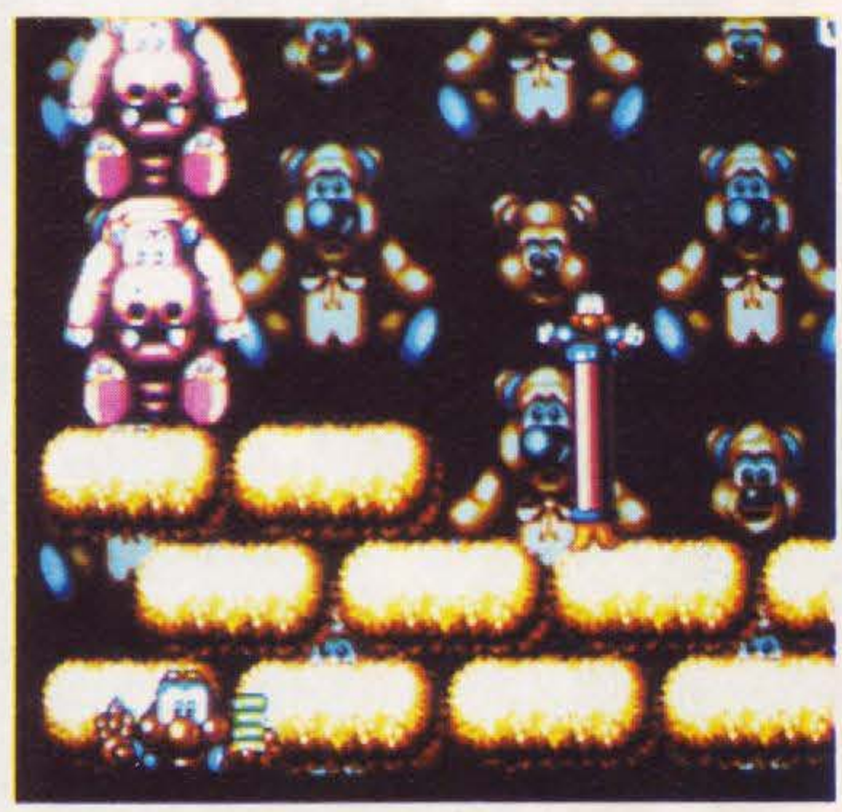
ELECTRONIC A.

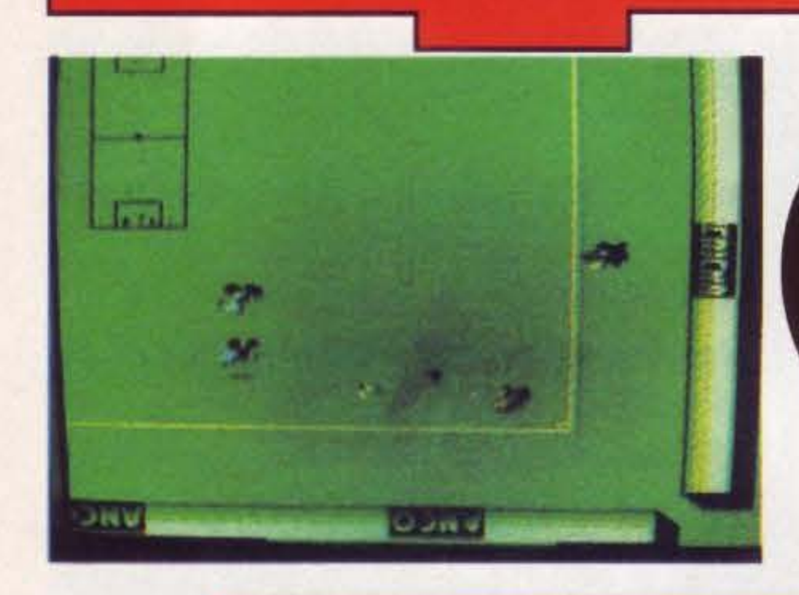












KICK OFF

Sintetizzando al massimo: Kick Off è a detta di quasi tutti il miglior gioco di calcio mai realizzato per un qualsiasi formato domestico o a gettone. Negli ultimi tempi ne sono uscite dozzine di versioni per tutti i sistemi con nomi decisamente strampalati come "Pro Soccer" o "Super Kick Off", e nonostante la versione NES si chiami come il programma originale contiene elementi importati anche da Kick Off 2, che cura a sua volta in maniera particolare gli aspetti manageriali del gioco. Risultato: questo Kick Off è una vera bellezza, e grazie anche alla presenza di un secondo pulsante sul joypad addirittura più giocabile della famosissima versione per Amiga.

NES

GLOBALE 93%

IMAGINEER

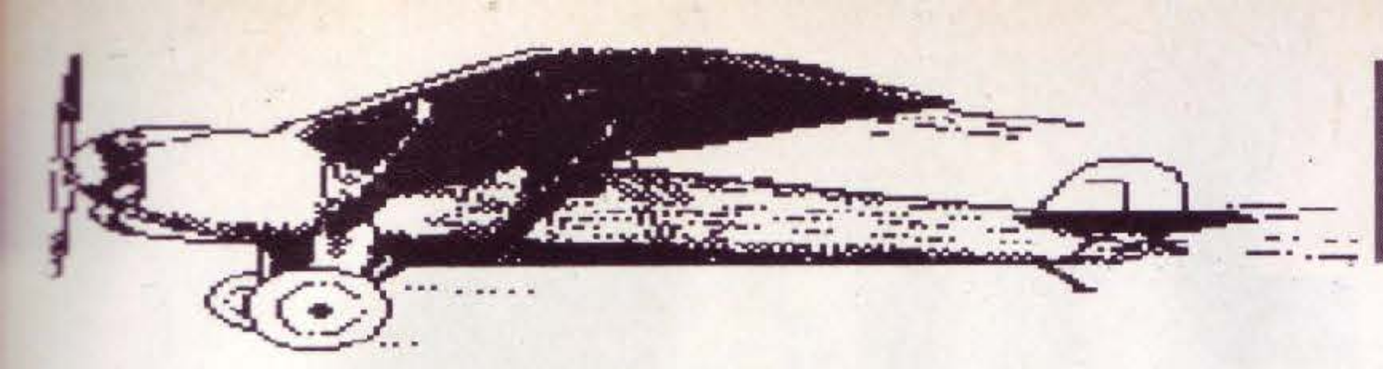
SUPER NES

GLOBALE 90%

NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA III

La serie di Legend of Zelda è senza dubbio la più venduta in campo di giochi di ruolo dinamici. La versione per Super NES prende come sempre l'originale per Nintendo Entertainment System e lo rimaneggia aggiungendo elementi sino a ottenere un prodotto quasi irriconoscibile e infinitamente migliore. Questa volta l'evoluzione consiste soprattutto nell'aspetto grafico dell'avventura, dei personaggi e dei mostri, nella qualità del sonoro e nella vastità della mappa, che raggiunge proporzioni veramente colossali. Nulla di nuovo a livello di regole, svolgimento o altro, ma se vi piace questo genere di giochi non dovreste proprio farvelo scappare.



Db-Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) - Fax 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277-706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
GAME BOY SYSTEM
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE COREGRAFX II
PC-ENGINE SUPERGRAFX
CDROM II S. PC-ENGINE
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING
SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF

GAME BOY

BIONIC COMMANDO
KONAMIS SPORTS
DOWN TOWN
PRO-BASEBALL STADIUM 92
GHOSTBUSTERS
SPIDERMAN-TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON
F1 RACE - OPERATION C
BOMBER KING 2
ALTERED SPACE
CASTELVANIA 2
DOCTOR MARIO - BILL & TED
PAPERBOY - ATOMIC PUNK
GREMLINS 2 -BLAY LANCER
R-TYPE - BURGER TIME
REVENGE OF THE GATOR
SNOOPY - KID ICARUS
ROBOCOP II - MEGAMAN
SKATE OR DIE - THE SIMPSON
TASMANIA STORY

CD MEGA DRIVE

COSMIC FANTASY STORIES
LUNAR - EARNST EVANS
HEAVY NOVA - SOL FEACE
WOODSTOCK funky horror band
TENKA FUBU - FREA AREA

SUPER FAMICOM

DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTAROH
AIR MANAGEMENTS
SUPER DUNK SHOT
ASTRAL- BOWL - BATTLE BALZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY - SYVALION
SUZUKI AGURPS F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV - PRINCE OF PERSIA
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV
DIMENSION FORCE
JOE & MAC - PILOT-WINGS
HYPER ZONE - JERRY BOY
LEGEND OF ZELDA
MAGIC SWORD - RAIDEN TRAD
SUPER E.D.F. - POPULOUS
SUPER GHOUL S 'N' GHOSTS
SUPER TENNIS
CYBER FORMULA

SUPER NES USA

STEET FIGHTER II
LEMMINGS - ZELDA III
LEGEND OF MTICAL NINJA
JACK NICKLAUS GOLF
TEST DRIVE - XARDION
SIMPSONS - SMASH TV
WWF WRESTLING
MAGIC SWORD
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4
EARTH DEFENSE FORCE (EDF)
FINAL FANTASY II
GOEMON - JOE & MAC
LAGOON - LEGEND OF ZELDA
PAPERBOY II - PILOT WINGS
SIM CITY - SUPER TENNIS
SUPER GHOUL S'N' GHOST S
ULTRAMAN

NEO GEO

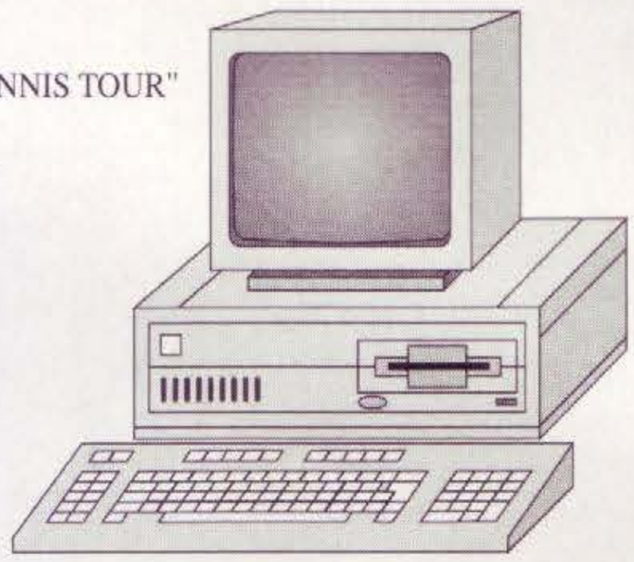
ALPHA MISSION II
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR PRO
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS
CYBER LIP - EIGHT MAN
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOT
KING OF THE MONSTER
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NJNIA COMBAT
PUZZLED - RIDING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU DENSHO
SUPER RALLY
TOP PLAYER GOLF

MEGA DRIVE

TWINFUL TALE
ALISIA DRAGOON
BLAY LANCER
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
TOKI
TURBO OUT RUN
CORPORATION
CHUCK ROCK
TERMINATOR
STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II)
UNDEAD LINE
F1 CIRCUS
DAHNAN
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX
HEAVY NOVA
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR
MASTER OF WEAPON
TOEJAM & EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT
DEVIL CRASHE
MERCS II
SAINT SWORD
SONIC
GALAXY FORCE II
DRAGON'S EYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE
ALEX KIDD
COBRA
JEWEL MASTER
GAIARES
GAIN GROUND
HEAVY UNIT
LAKERS VS CELTICS
MARVELLAND
MICKEY MOUSE

OFFERTA GIOCHI
MEGADRIVE
LIT. 52.000
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR SHIKIN JO
S. TUNDER BLADE - JSHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM - GROWL
RUNDRK YS III - GRUTON
SPIDERMAN-TASK FORCE H.
WORLD CUP SOCCER
SUPER REAL BASKETBALL
LIT. 90.000
BACK TO THE FUTURE II
STREET OF RAGE
CALIFORNIA GAMES
F1 GRAND PRIX-FAERY TALE
GOLDEN AXE II-SPEED RALLY
LIT. 109.00
DOUBLE DRAGON II
SHINING IN THE DARKNESS
THE IMMORTAL
SUPER FAMICOM
LIT. 99.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING
GRADIUS III-MAGYAND LAND
MONKEY JIRO-THUNDER SPIRITS
PRO SOCCER-TUNDER SPIRITS

Db-VOX: 0332/767303



Db-VOX

GAME GEAR

ALIEN SYNDROME
BUSTER BALL - SONIC
NINJA GAIDEN -OUT RUN
MAGICAL TARU-RUTO KUN
MONSTER WORLD II
SOLITAIRE POKER
THE LUCKY DIME
FANTASY ZONE GEAR
THE CHESSMASTER
GALAGA 91 - AXE BATTLER
SUPER GOLF - MICKEY MOUSE
GOLDEN AXE
SPACE HARRIER
SUPER MONACO GP
CASTLE OF ILLUSION
JOE MONTANA FOOTBALL
DEVILISH - WOODY POP
DRAGON CRYSTAL
DONALD DUCK

disponibili riviste giapponesi

Db-VOX:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db-VOX è facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, è sufficiente premere il tasto "≠" a destra dello "0" per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica).
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il "≠" del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db-VOX ti risponde. A questo punto fatti guidare da Db-VOX.
Db-VOX ti dirà per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo.
Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db-VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
Attenzione, verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni rsi. Se chiami Db-VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. Quindi se il tuo telefono non emette toni non premere mai nessun tasto e i listini dei giochi ti saranno detti uno dopo l'altro console dopo console.

A presto quindi...
... il magico mondo di Db-VOX ti attende.
ciao Db-VOX

Console NEO GEO Lit. 680.000

BUONO SCONTO Lit. 7.000

CaVG Speciale Estate '92

valido per l'acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non è cumulabile. Compilare e spedire a: Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N. CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
TELEFONO (____) _____ ETA' _____
Hai già acquistato da DB-Line? ❑ SI ❑ NO
Console Posseduta: _____
Riviste di giochi abitualmente lette: _____

Il buono per essere valido dovrà essere compilato in ogni sua parte. Validità 1/9/92

CRAZY SEASONS

Yuhuu! Finalmente una software house italiana è riuscita a produrre un gioco che non solo regge perfettamente il confronto con i titoli inglesi e americani, ma addirittura può competere ad armi pari con i migliori coin-op giapponesi! Il miracolo in questione si chiama Crazy Seasons, ed è "solo" un platform & puzzle game in cui due rotondissimi pinguini devono allineare secondo un ordine specifico quattro blocchetti disposti sullo schermo. Semplice, immediato, giocabilissimo & ultradivertente, grazie soprattutto alla quantità spropositata di bonus vari e di animazioni che farciscono il concetto di base. Non perdetelo!

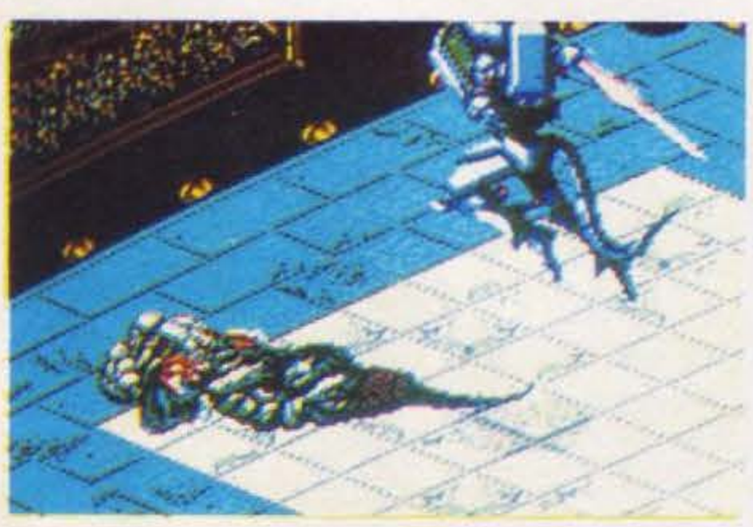
AMIGA

GLOBALE 91 %

IDEA

BEAST WARRIORS

Incredibile! La Hit Parade Assoluta dei videogiochi di tutti i tempi ha un nuovo standard per le schifezze croniche. Questo Beast Warriors dovrebbe essere in teoria una specie di wrestling fra mostri rappresentato in prospettiva isometrica, ma tutto quel che riesce a essere è una semplice accozzaglia di sprite poco accattivanti e ancor meno controllabili che si agitano sullo schermo nel disperato tentativo di interagire in qualsivoglia maniera. Se la descrizione tecnica vi sembra ostica ci ripetiamo più semplicemente: Beast Warriors è immondizia pura! Statene alla larga e vivrete felici.



MEGADRIVE

GLOBALE 39 %

RIOT

THUNDER SPIRIT

Per la serie "Grandi Delusioni dell'Anno", ecco a voi Thunder Spirit, ovvero la conversione per Super NES dello shoot 'em up più bello del mondo, cioè Thunderforce III del Megadrive. In realtà, questa megaversione non è particolarmente brutta: rimane anzi uno dei migliori shoot 'em up pubblicati sino a oggi per la consolona Nintendo, ma ci sono molti elementi che avrebbero potuto essere stati convertiti meglio. Rispetto all'originale mancano molte caratteristiche o addirittura interi livelli, l'azione rallenta spesso e volentieri e le musiche remixate sono di gran lunga meno aggressive di quelle originali. Peccato, ma se non avete un Megadrive dovreste dargli almeno un'occhiatina.

SUPER NES

GLOBALE 90 %

TOSHIBA/EMI

APIDYA

Quando i programmatori nordeuropei ci si mettono, tirano fuori routine eccezionali. Era già capitato un paio di volte con i due Turrican, ma ora ecco arrivare dalla Kaiko questo Apidya, fatto apposta per far competere ad armi pari l'Amiga e il Megadrive. Tutti gli elementi di questo semiclone bucolico di Nemesis sono stati infatti pensati per far sembrare l'Amiga una console giapponese, e ci riescono decisamente bene! Apidya purtroppo è bello, ma non certo privo di difetti. La difficoltà spaventosa di tutte le fasi del gioco può infatti facilmente frustrare anche i giocatori più abili, e ha come unico risultato quello di far dimenticare immediatamente il gioco. Peccato, però: da vedere era bello!

AMIGA

GLOBALE 56 %

KAIKO

ORK

La Psygnosis è diventata famosa per un paio di giochi eccezionali: Shadow of the Beast e Barbarian. Checché ne dicano alcuni, da quel momento in poi i programmi di quella software house hanno degenerato senza alcuna dignità in spettacolari show di colori e suoni con sempre meno giocabilità, e Ork è la prova lampante di questa teoria. Il gioco sembra venire dritto dritto dai tempi dello Spectrum e dei primi giochi per C-64, quando era sufficiente mettere insieme qualche piattaforma, qualche oggetto da raccogliere e un personaggio capace di saltare & sparare per ottenere un successo. Purtroppo, checché ne dicano alla Psygnosis ci troviamo nel '92, e a soli otto anni dalla fine del millennio i giocatori vorrebbero qualcosa di più.

AMIGA

GLOBALE 93 %

PSYGNOSIS

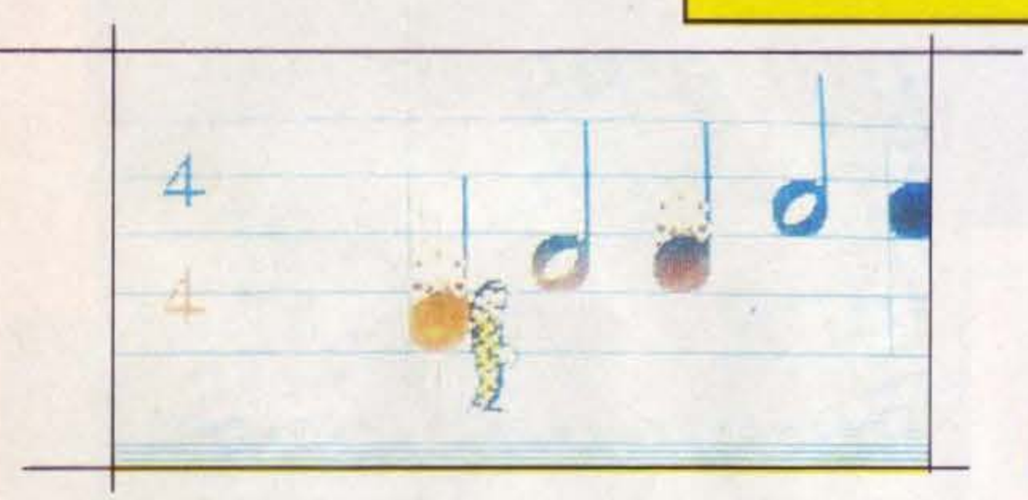
AMIGA

GLOBALE 91 %

GREMLIN

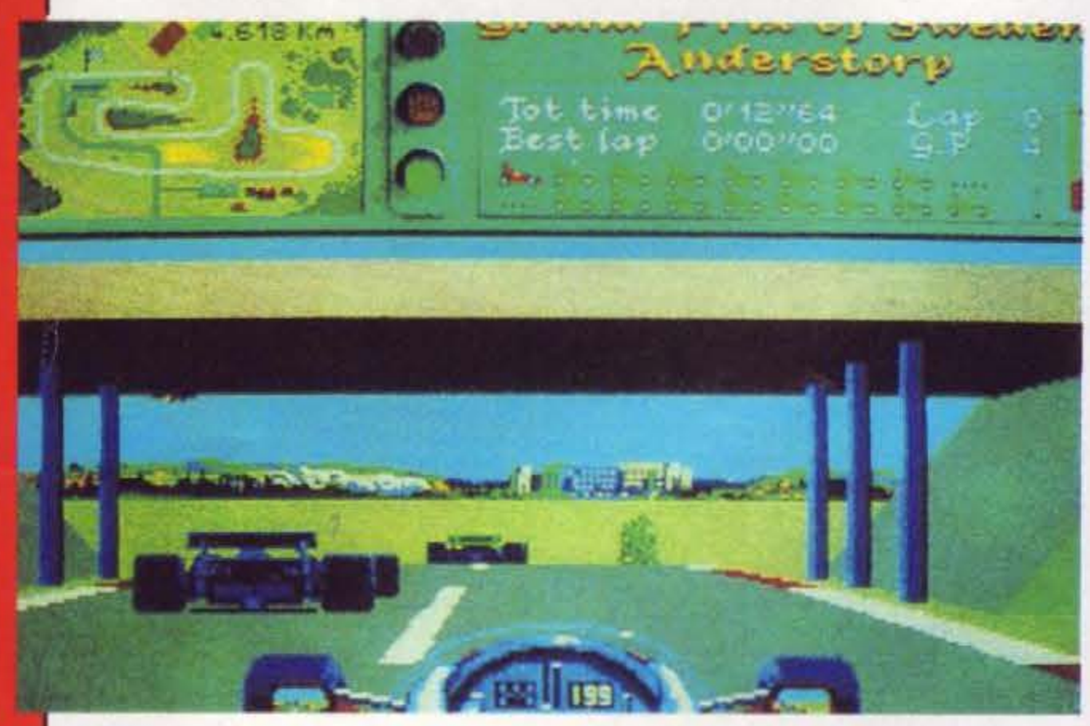
HARLEQUIN

Fare un gioco di piattaforme innovativo al giorno d'oggi? Sembra incredibile, ma nonostante tutti i Sonic, i Mario e compagnia bella alla Gremlin sono riusciti a realizzare qualcosa di veramente interessante. L'Arlecchino del titolo è un personaggio discretamente inquietante che deve esplorare una serie di mondi alla ricerca di pezzi di cuore, che una volta messi insieme ridaranno la pace all'Universo... o qualcosa del genere. Quel che è importante è che l'Arlecchino deve affrontare delle situazioni piattaformiche finalmente originali, dove oltre all'abilità con il joystick conta parecchio anche la logica, necessaria per riuscire a risolvere una serie di problemi e procedere verso i livelli avanzati. Bella grafica, sonoro discreto e giocabilità notevole meritano ampiamente il CVG HIT!



VROOM

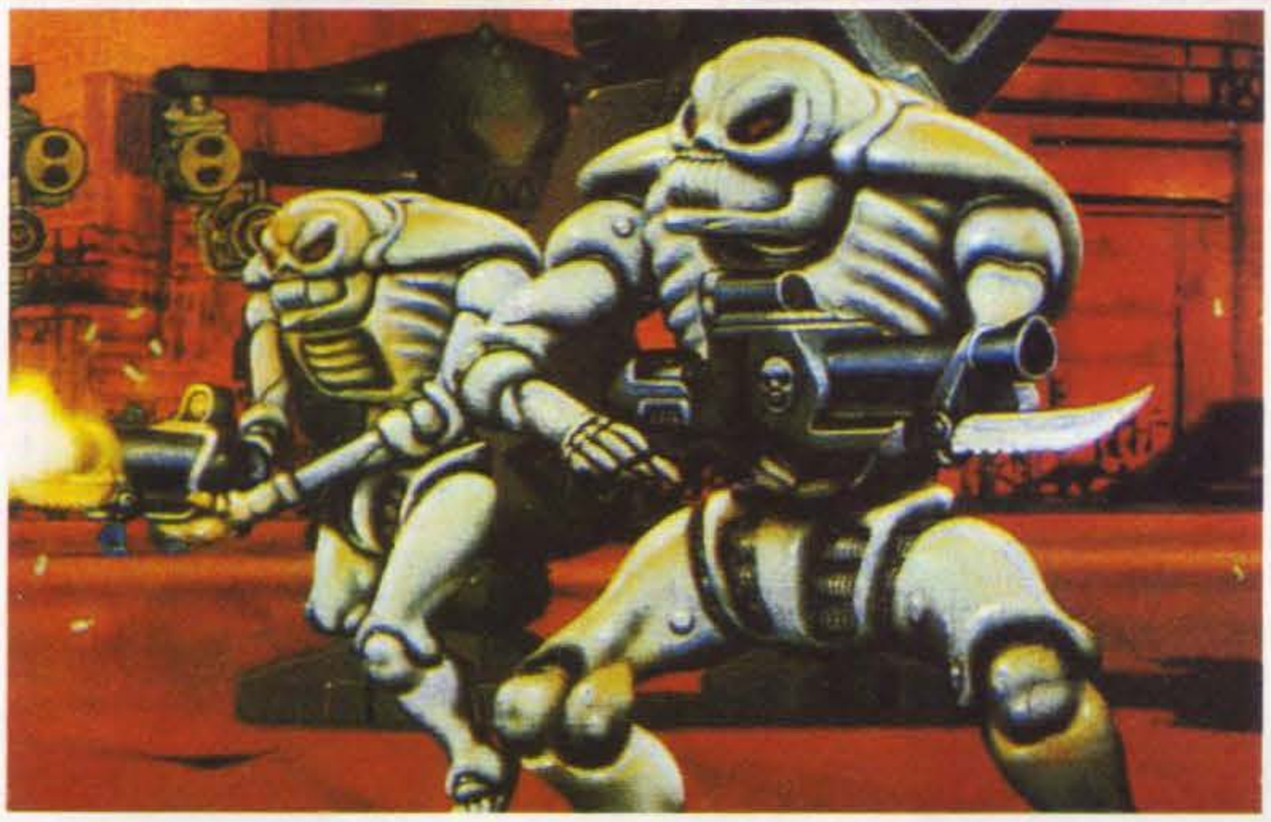
E' forse necessario far lavorare centodiciotto programmatori per sei anni per ottenere un buon gioco di Formula Uno? Sembra proprio di no. La Lankhor infatti è riuscita a mettere insieme un gioco di guida tutto sommato divertente quanto tanti altri senza esagerare con il livello di simulazione (come in F1GP della Microprose) o con le routine grafiche (come Lotus 2 della Gremlin). Il segreto è semplice: basta mischiare un po' di grafica in bitmap con un po' di grafica a vettori, aggiungere degli effetti sonori carini e una vagonata di giocabilità; per i più schizzinosi c'è inoltre la possibilità di fermarsi ai box, di fare i giri di prova e tutte quelle altre opzioni tutto sommato inutili che però piacciono tanto ai giocatori "seri".



AMIGA

GLOBALE 86 %

LANKOR



SPACE CRUSADE

Se la conversione per home computer del gioco da tavolo Heroquest è andata tanto bene, che senso aveva non produrre anche la conversione di Starquest, ossia la trasposizione futuribile di Heroquest? Probabilmente nessuno, e infatti la Gremlin ha prontamente sopperito alla mancanza. Il risultato è un gioco strategico semplice e coinvolgente, in cui una o più squadre di soldati spaziali supercorazzati si impegnano a "disinfestare" astronavi invase da varie forme di vita aliene. Bella grafica, bel sonoro e grandiosa atmosfera ne fanno un prodotto imperdibile per tutti quelli che stanno cercando un gioco più intelligente della norma che non sia però troppo pesante.

AMIGA

GLOBALE 91 90

GREMLIN

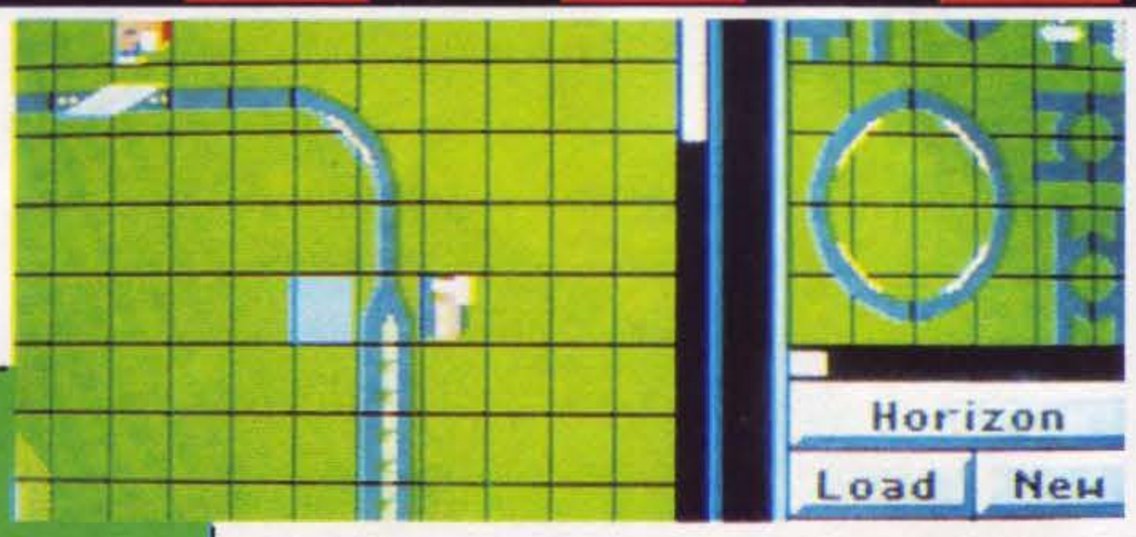
RETEE!

Eccolo qua, il gioco di calcio che ha scatenato il più grosso vespaio di polemiche del '92. Retee! altro non è che il vecchio Emlyn Hughes International Soccer, programma di indubbia complessità e valore che richiede però una grandissima pratica con il sistema di comando prima di riuscire a combinare alcunche. Il cambio di nome deriva dall'italianizzazione del gioco, manovra commerciale che si limita a tradurre i messaggi sullo schermo nella nostra lingua natia. L'immancabile diatriba con Kick Off questa volta è di difficile soluzione: Retee! ha dalla sua una quantità infinita (o quasi) di tiri possibili, un editor di magliette eccelso, un livello di spettacolarità grafica altissimo e le recensioni favorevoli di Paolo Cardillo. Kick Off è il gioco di calcio più venduto al mondo. Fate vobis.

AMIGA

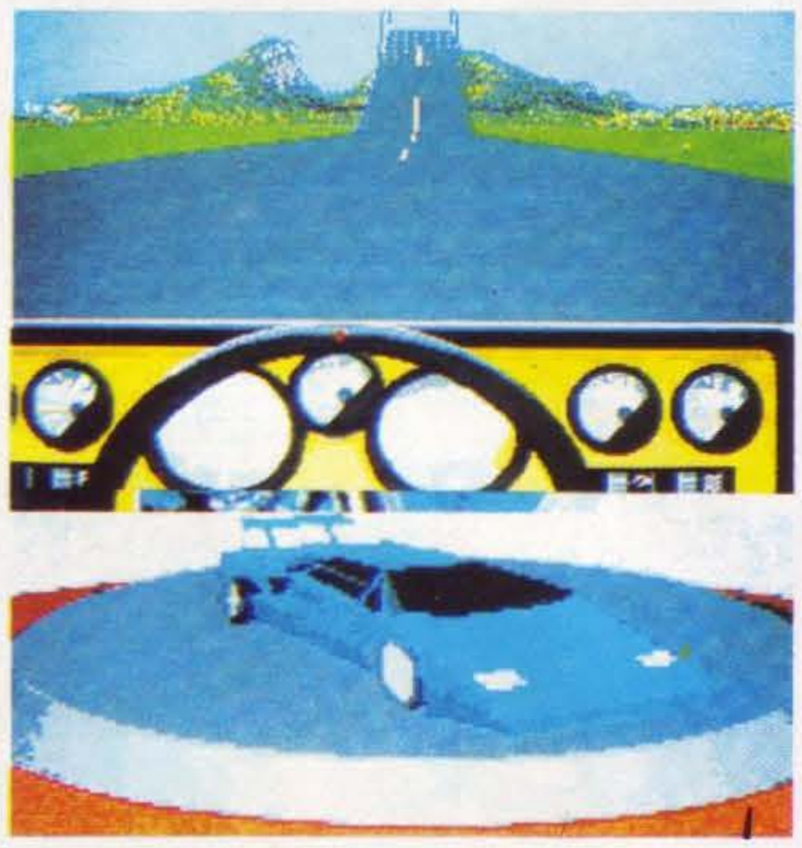
GLOBALE 92 90

IDEA



4D SPORTS DRIVING

Qualche mese fa la moda del momento sui PC erano i giochi di guida poligonali in stile Hard Drivin'. Considerati i tempi di conversione, era ovvio che alcuni di quei programmi approdassero anche sull'Amiga, naturalmente con caratteristiche inalterate. 4D Sports Driving è la solita corsa su pista acida (con giri della morte, avvitamenti, salti & compagnia bella), da farsi contro il cronometro, il computer o un amico. Ci sono un'infinità di inquadrature possibili, un set di avversari più o meno bravi ad affrontare determinati ostacoli, un editor di pista molto complesso e la possibilità di "videoregistrare" la partita. Se vi piace questo genere di giochi dategli un'occhiata, ma non aspettatevi grandissime emozioni.



AMIGA

GLOBALE 84

MINDSCAPE

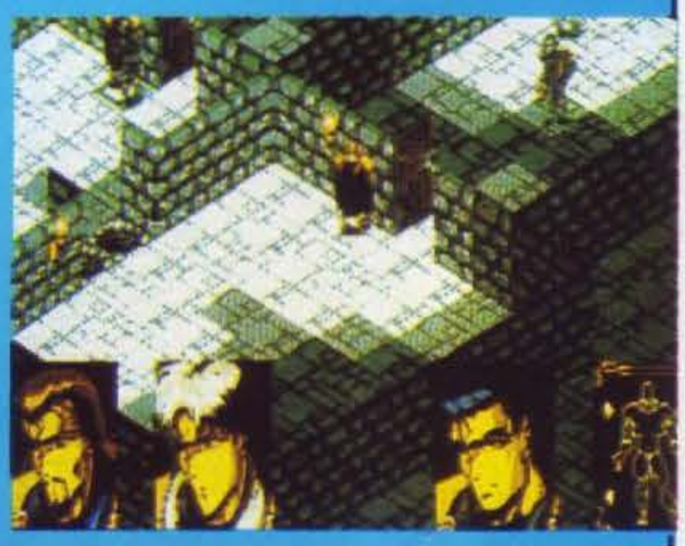
AMIGA

GLOBALE 74

DOMARK

SHADOWLANDS

A tutt'oggi sono stati prodotti circa 1.500 giochi di ruolo per i vari formati, e un buon 90% è composto da programmi di ambientazione fantasy. In un mercato così affollato, è inevitabile che le varie software house facciano tutto il possibile per inserire nei loro titoli qualche elemento innovativo: l'"ideona" della Domark è stata quella di inserire un fattore "fonte di luce" nella rappresentazione grafica degli ambienti chiusi, in modo che i nemici si possano nascondere nelle ombre e che i giocatori abbiano modo di incavolarsi meglio quando finiscono le torce. Altre cose da tenere in considerazione: stile grafico similgiapponese & realizzazione tecnica alquanto scadente. Dateci retta: compratevi Ultima Underworld e non parliamone più.

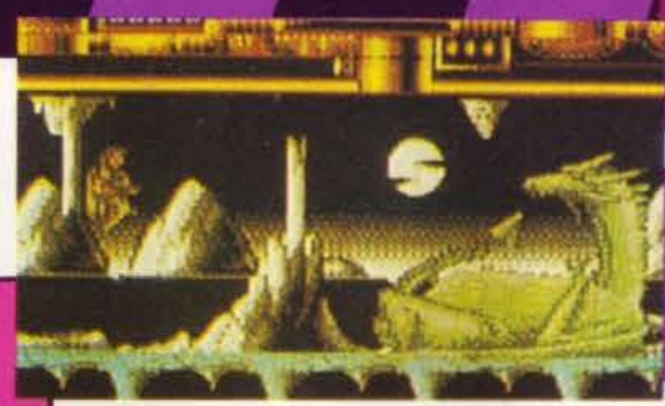


AMIGA

GLOBALE 57%

21st C. ENTER.

RUBICON



I programmatori della 21st Century bla bla bla vengono dalla Hewson (quella di Nebulus), e si vede. In effetti, l'unica cosa veramente interessante di Rubicon è lo stile grafico molto d'atmosfera, tutto giocato sulle tinte scure. Il resto è purtroppo di una banalità micidiale: c'è un omino che cammina, salta & ogni tanto usa un jetpac, una serie di scenari a scorrimento orizzontale, dei mostriciattoli che scorrazzano per lo schermo e qualche bonus che precipita dal cielo senza alcuna logica. Se non avete mai visto un gioco di questo genere dategli un'occhiata per amor di completezza culturale, ma in caso contrario lasciatelo perdere: siamo sicuri che troverete dei mostri di fine livello altrettanto grossi e ben disegnati anche in centinaia di altri giochi.

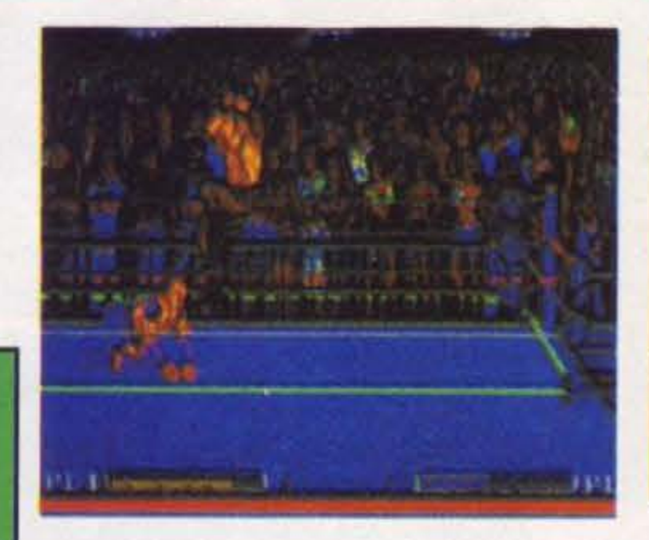
BLACK CRYPT

Ma dite, avete veramente bisogno che noi si stia qui a raccontare per la centomillesima volta che cos'è un gioco di ruolo fantasy con rappresentazione in soggettiva? Immaginiamo di no, per cui passiamo subito a descrivere la realizzazione tecnica di questo Black Crypt. In realtà, anche sotto questo aspetto il discorso è semplice. Il programma è stato realizzato con cura, attenzione per la grafica e con routine veloci e funzionali. Purtroppo manca completamente una trama o un qualche elemento che renda il gioco interessante o che lo distingua dalle dozzine di altri prodotti equivalenti disponibili sul mercato: il colpo di grazia viene dato dal sistema di salvataggio della situazione, che blocca per alcuni minuti il computer eliminando ogni traccia di entusiasmo. Peccato.

AMIGA

GLOBALE 83%

CORE DESIGN

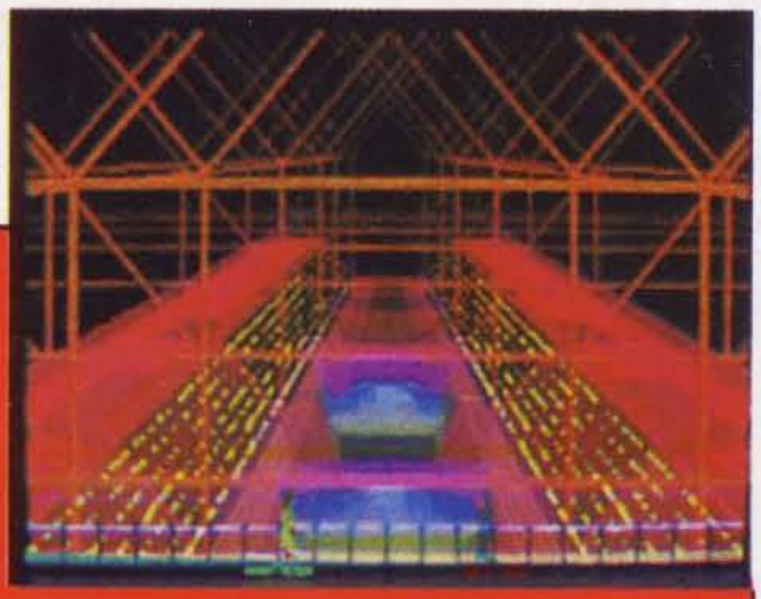


TOP WRESTLING

Ecco la risposta italiana a tutti i giochi di wrestling per console e computer prodotti nell'ultimo anno in tutto il mondo. Come potete immaginare, lo scopo è diventare campioni del mondo di tutte le leghe possibili e immaginabili facendo più male possibile all'avversario di turno. Top Wrestling però è un gioco strano: se da una parte la grafica (e soprattutto il sonoro) sono decisamente notevoli, la giocabilità sembra non essere stata curata come avrebbe dovuto, e benché ci siano veramente moltissime mosse a disposizione ogni combattimento risulta piuttosto statico e noioso. Meglio del "gioco ufficiale" della Ocean, ma comunque da prendere con le proverbiali pinze. Peccato, perché con un po' più di attenzione il gioco avrebbe potuto essere divertente almeno quanto il manuale...

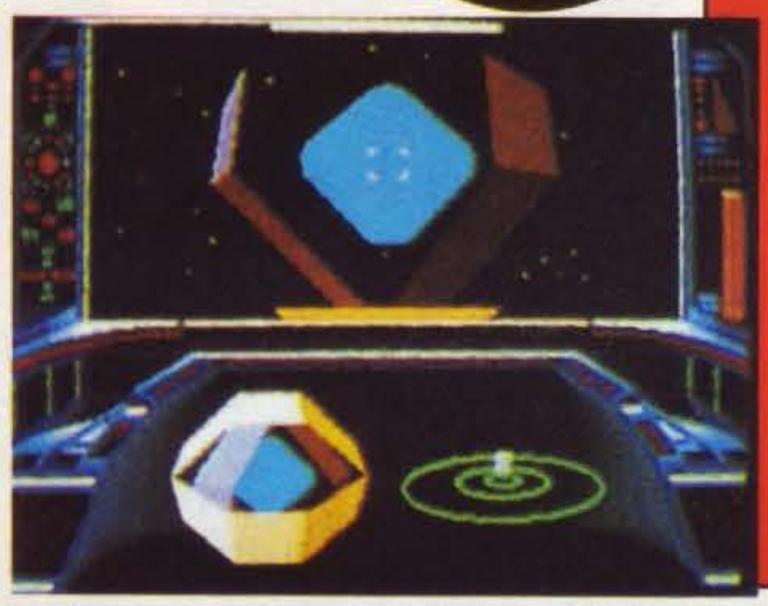
AMIGA

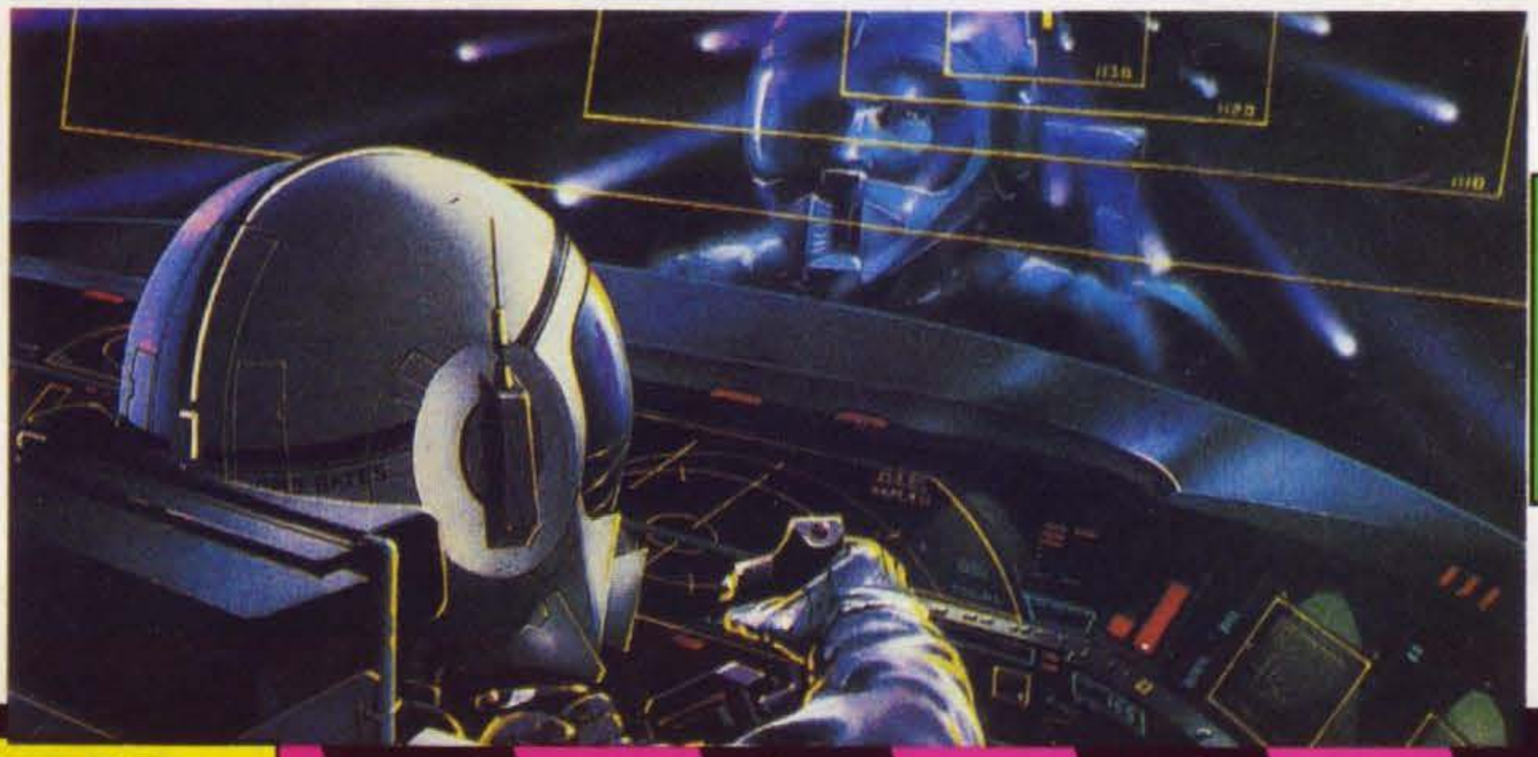
GENIAS



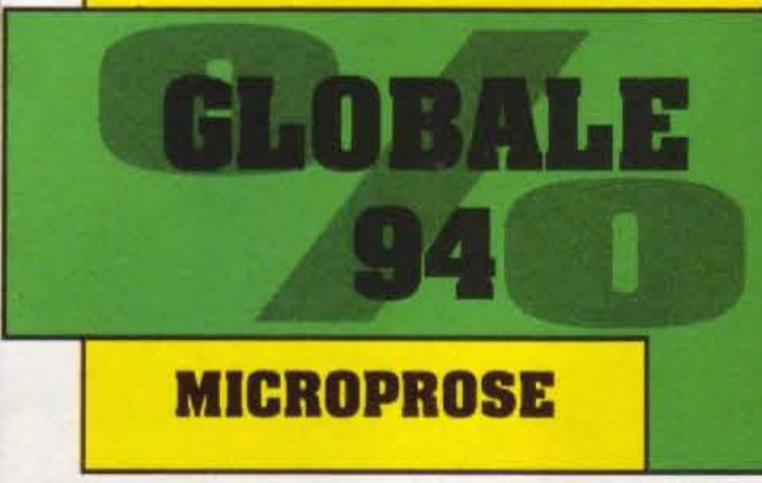
HYPERSPEED

E' vero: Hyperspeed è meno veloce di Wing Commander e meno spettacolare di Epic, ma è pure più complesso di Elite e più impegnativo di Star Trek! Se questo rapido riassunto non vi bastasse, beccatevi la trama: nel ruolo di comandante di una enorme astronave da battaglia dovete esplorare una intera galassia alla ricerca di un pianeta abitabile per la razza umana. Il difficile sta nel fatto che vi trovate nel bel mezzo di una rete di rapporti politici, bellici e commerciali composta da una decina di razze aliene, nella quale dovrete trovare il modo di infiltrarvi creando meno scompiglio possibile. Questo non vuol certo dire che non userete le armi di bordo, ma solo che Hyperspeed è più adatto ai giocatori maturi e "tattici" di quanto non lo siano tutti gli altri giochi elencati all'inizio. Provatelo, e non vi pentirete!





PC



MICROPROSE

I GIOCHI DEI GRANDI

di Verona

l'HQ dei giocatori

Importiamo direttamente per via aerea dagli Stati Uniti
i prodotti di tutte le Case Statunitensi.
Distribuiamo a negozi specializzati in tutta Italia.
Siamo da anni i leaders di vendita per corrispondenza.
Traduciamo tutti i wargames ed i giochi di più grande successo.
Abbiamo organizzato o sponsorizzato 4 convention nazionali.

Richiedete il nostro catalogo 1991-92 (oltre 150 pagine).
I lettori di C+VG potranno averlo **gratuitamente**
previa richiesta telefonica o scritta.
Nel catalogo potrete trovare un incredibile assortimento
di giochi di ruolo, wargames, giochi di società,
simulazioni sportive, manuali per wargames, giochi di società,
simulazioni sportive, manuali per wargames tridimensionali,
miniature, colori, riviste ed accessori.

I GIOCHI DEI GRANDI
Via Cantore 15/B - 37121 - Verona
tel. 045/8000319; fax. 045/8011659

UNDEADLINE

Ecco qui un tipico gioco da Megadrive: grafica e sonoro eccelsi, giocabilità immediata e grande spettacolarità si uniscono a una scarsa originalità sia in termini di trama che di look. Ehi, fermi! Perché state cambiando recensione? Quello che avete appena letto non vuol mica dire che Undeadline sia brutto: questa cartuccia è solo un po' poco ispirata, ma rimane parecchio divertente. Del resto, come potrebbe non essere divertente la saga di un tizio che se ne va solo soletto a piedi fra i non-morti? Considerate inoltre che ci sono sei mostroni di fine livello discretamente spaventevoli, i soliti bonus qua e là e l'immancabile possibilità di modificare centomila opzioni prima di cominciare a giocare. Giudicatelo da voi.

MEGADRIVE

GLOBALE 89 %

PALSOFT

FATAL FURY

Lo so che avete speso un sacco di soldi per la vostra console Neo Geo e che vi piacerebbe giocare con i grandi successi della sala giochi - come Street Fighter, tanto per fare un nome "a caso". Il problema è che alla SNK di acquistare diritti non ne vogliono nemmeno sentire parlare, e quindi vi dovete accontentare al massimo di un clone del gioco suddetto. Non disperatevi, comunque: Fatal Fury è bello almeno quanto il Supremo, e anche se non lo conosce quasi nessuno vi potrà dare grandi soddisfazioni. Resta naturalmente il solito problema: chi ve lo fa fare di spendere un'altra barcata di soldi per la cartuccia quando in sala giochi potete godervi esattamente lo stesso gioco con poche migliaia di lire?

NEO GEO

GLOBALE 94 %

SNK

ROBO ARMY

NEO GEO

GLOBALE 94 0

SNK

Del Neo Geo tutto si può dire, tranne che gli manchino i beat 'em up. Robo Army è il troppiliardesimo gioco di questo genere prodotto per la megaconsole, e come tutti i suoi predecessori è di qualità eccelsa. Questa volta vi trovate nei panni metallici di un guerrigliero bionico impegnato in una missione che lo porta per le vie postatomiche di una metropoli cadente. La "grande innovazione" sta nel fatto che alcuni nemici possono essere raccolti da terra dopo essere stati eliminati, e le loro parti vengono incorporate nello chassis del protagonista trasformandolo in una serie di strani veicoli. Grande grafica, azione molto incalzante e finalmente la mancanza di Continue infiniti aumentano notevolmente la longevità della cartuccia rispetto al resto del catalogo dei giochi per questa console.

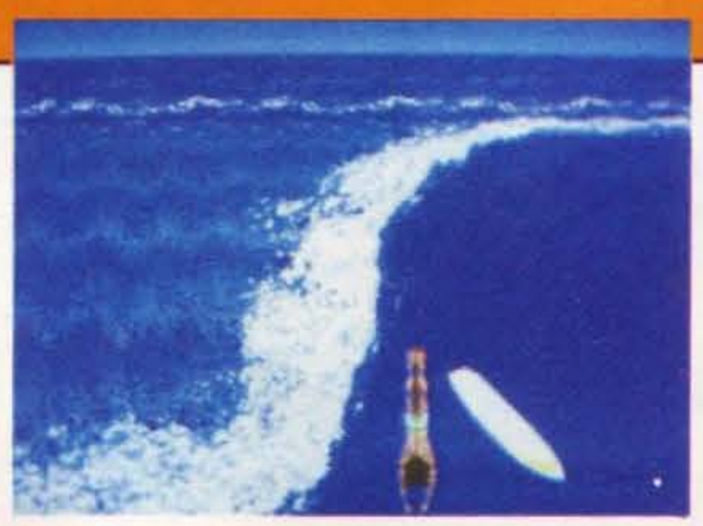
MEGADRIVE

GLOBALE 87 0

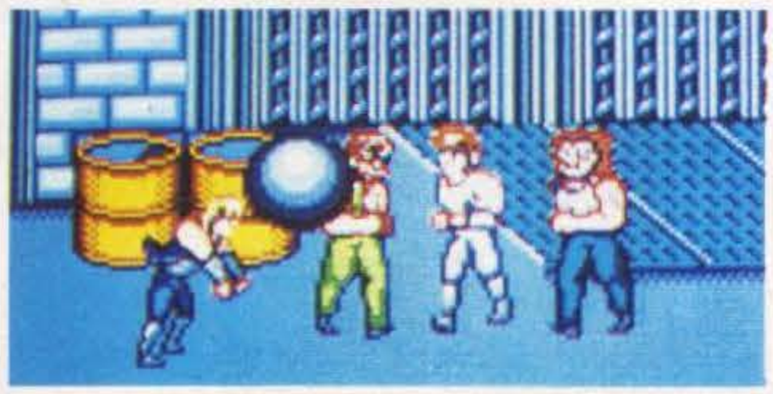
SEGA

CALIFORNIA GAMES

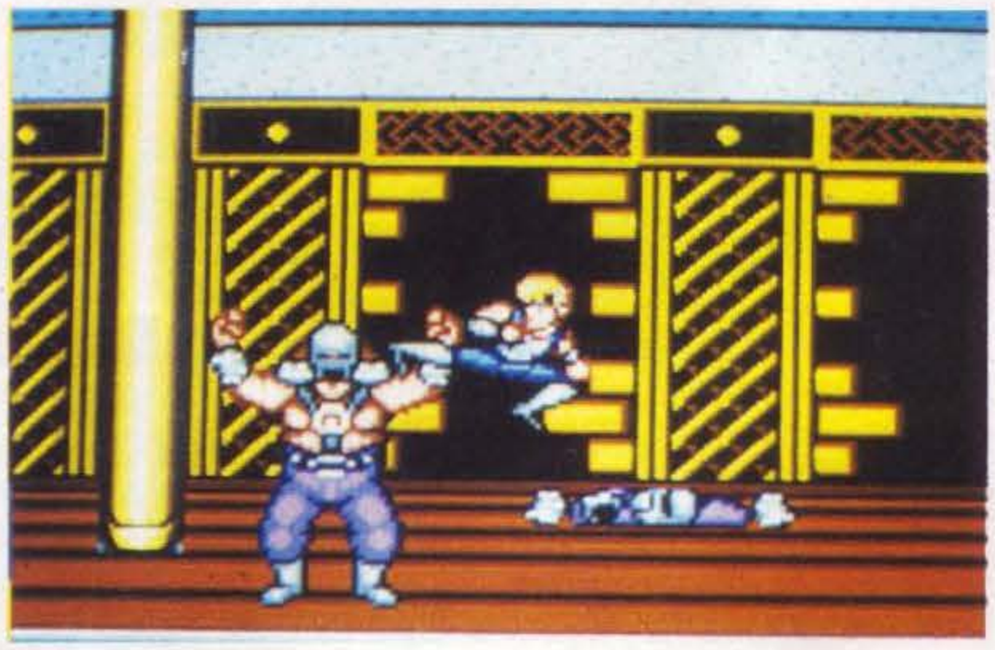
Così siete dei novellini che hanno appena scoperto l'esistenza dei videogiochi, eh? Beh, non fate quelle facce spaventate: senza dubbio vi siete persi un sacco di giochi eccezionali, ma ogni tanto c'è chi pensa anche a voi e si preoccupa di riproporre i vecchi classici in versione rimodernata. Questo California Games, per esempio, aveva a suo tempo rivoluzionato il mondo dei giochi per C-64: la versione Megadrive lo riprende pari pari, anche se nell'elenco delle discipline disponibili manca all'appello il lancio del Frisbee. Restano comunque le altre gare: skateboard, BMX, pattinaggio a rotelle, footbag & l'immancabile surf! Si può come sempre gareggiare contro il computer o contro un amico, e il divertimento è assicurato!

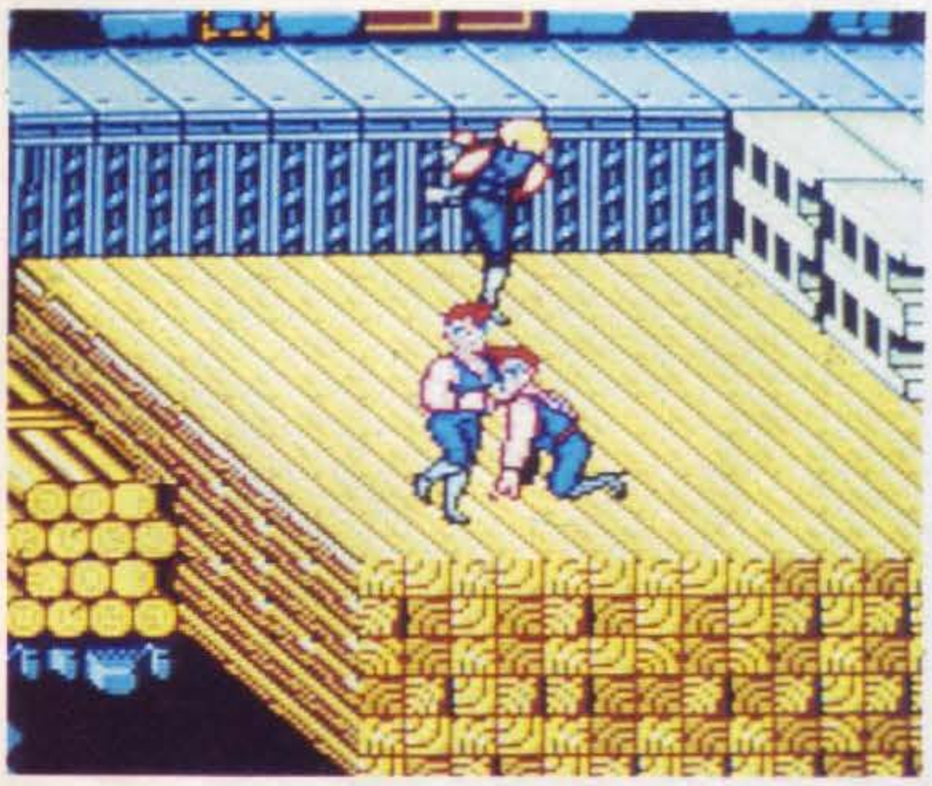


DOUBLE DRAGON II - THE REVENGE



A volte c'è da chiedersi come mai un certo titolo sia diventato un successo. Prendiamo per esempio Double Dragon: il primo capitolo della serie era simpatico ma di una banalità e monotonia allucinante. La seconda parte invece... era peggio, visto che rispetto all'originale non era cambiato assolutamente niente! La conversione di quest'ultimo coin-op è fortunatamente al di sopra di ogni sospetto: ci sono tutti gli elementi del gioco da bar, e persino lo stesso sistema di controllo, che permette di far compiere ai protagonisti alcune mosse particolarmente acrobatiche. In realtà questa cartuccia sarebbe bellissima, se solo non fosse che come già detto l'originale dal quale è stata tratta non merita alcuna gloria. Provatelo solo se andavate pazzi per il coin-op.





MEGADRIVE

GLOBALE 67%

PALSOFT

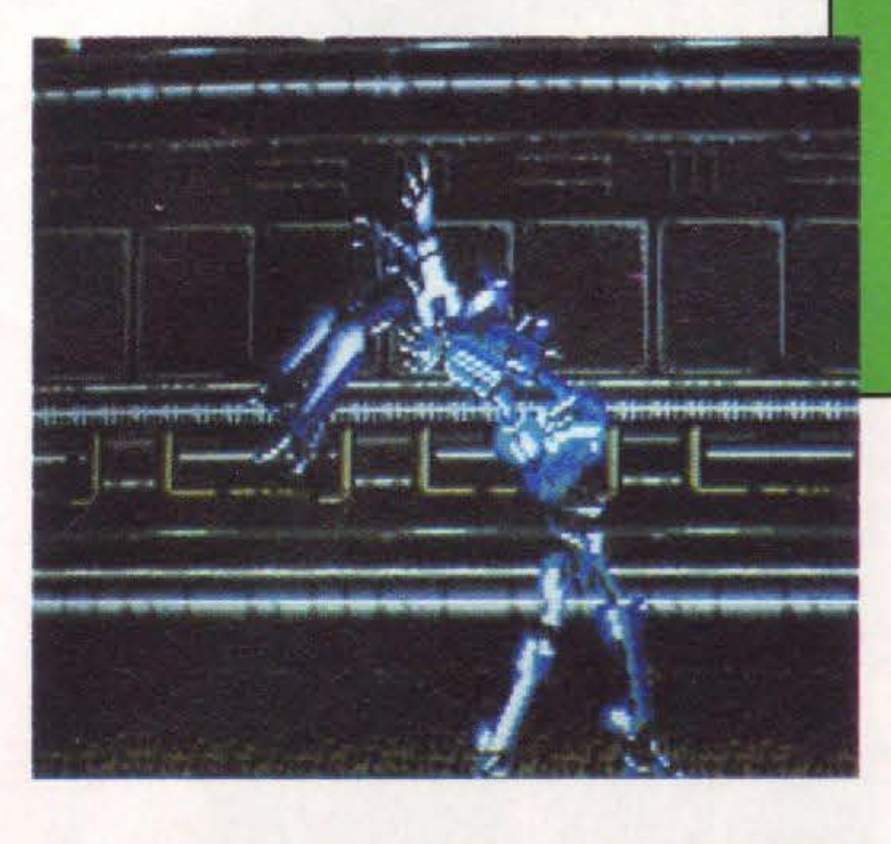
MEGA CD

GLOBALE 80

MICRONET

HEAVY NOVA

Di male in peggio: se Sol-Feace era uno shoot 'em up banale con pochissimi effetti di rotazione, Heavy Nova è un beat 'em up banale senza neanche quelli. In effetti, gli autori non hanno nessuna colpa: sembra che la Sega li avesse incaricati di progettare "un gioco per il normale Megadrive, ma senza limitazioni di memoria"! Il risultato è esattamente quello: un beat 'em up con un sacco di grafica, animazioni e musiche d'accompagnamento che però potrebbe benissimo stare su una cartuccia con più RAM del normale. Insomma: se qualche zia vi ha regalato tutta fiera il MegaCD comprate questo Heavy Nova e vi divertirete, altrimenti continuate a dedicarvi alle cartucce - non vi state perdendo niente di speciale!



SOL-FEACE

Il MegaCD è stato uno dei pezzi d'hardware più atteso del decennio, e ora che è arrivato è riuscito a deludere un po' tutti. L'interfaccia che permette al Megadrive di utilizzare giochi su CD non riesce infatti a generare nessun effetto veramente degno di nota, come viene ampiamente dimostrato da questo Sol-Feace. Il programma in questione altro non è che un comune shoot 'em up a scorrimento orizzontale. Ci sono un sacco di schermate di intermezzo, è vero, ma a parte quello è praticamente identico a un qualunque altro gioco per Megadrive. Se avevate in progetto di spendere più di mezzo milione per comprarvi il MegaCD, insomma, non sarà certo questo il gioco che vi convincerà definitivamente.

MEGA CD

GLOBALE 89

WOLF TEAM

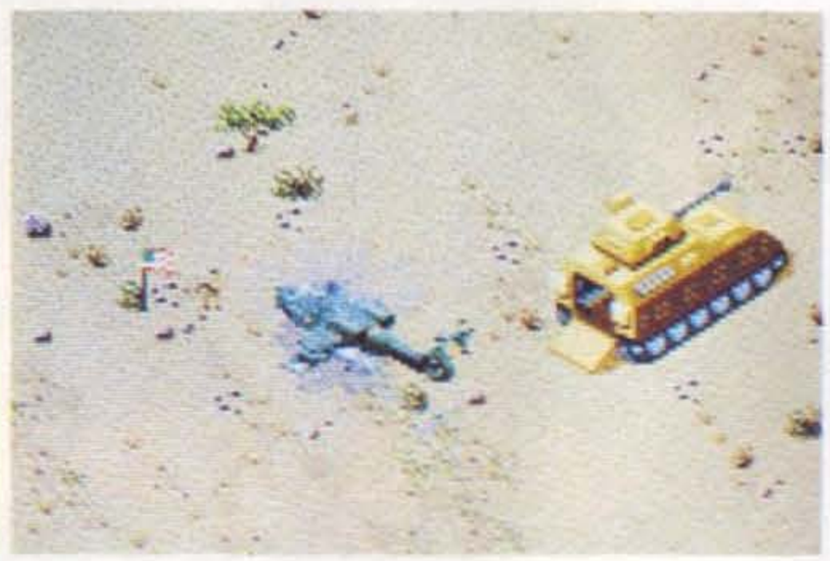
DESERT STRIKE

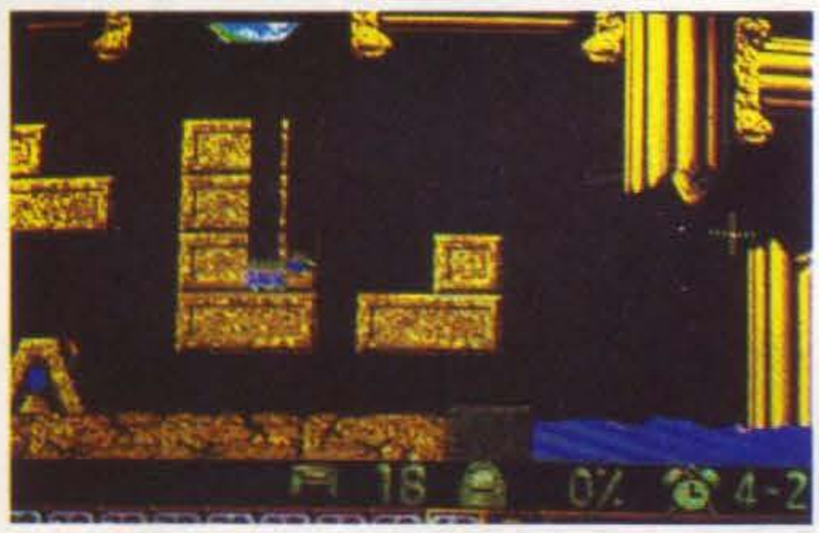
Sebbene i programmatori di questo gioco neghino ogni relazione fra il programma e la Guerra del Golfo, il nostro sospetto è che forse qualcosina in comune Desert Strike e l'operazione Desert Storm ce l'hanno lo stesso. Probabilmente questa fastidiosa sensazione è causata dalla trama, che vede i giocatori nei panni di piloti dell'elicottero Apache, impegnato in una serie di missioni di incursione, interdizione o bombardamento in territorio desertico. La caratteristica principale del gioco (dopo la sua incredibile giocabilità) è senza dubbio il realismo, che si fa notare in termini di armamento utilizzato, sue caratteristiche, ambientazione e situazioni. Insomma, un titolo ideale per chi si è esaltato con la CNN.

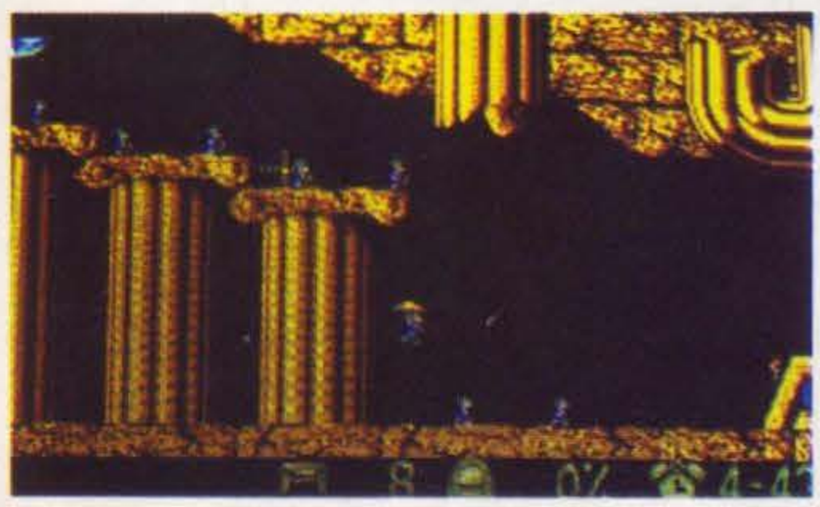
MEGADRIVE

GLOBALE 92 0

ELECTRONIC ARTS







LEMMINGS

Probabilmente non si può dire nulla di Lemmings che non sia già stato detto, scritto o urlato già da qualche altra parte. Come tutti sanno, lo scopo di questo gioco è guidare un'orda di animaletti imbecilli verso l'uscita di ogni livello. La bella notizia è che la versione per SuperNES è decisamente migliore delle altre grazie alla magnifica configurazione del joypad - che permette un controllo dell'azione immediato e sicuro - e alle musiche, che sono addirittura tante quante i livelli. Per il resto, valgono le solite, vecchie opinioni. Il concetto di gioco è innovativo, ma a lungo andare può risultare monotono. Tenete bene in considerazione questo punto se decidete di comprarlo, e buon divertimento!

SUPER NES

GLOBALE 93 0

SUNSOFT

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TELEFONO 29.52.01.80/29.52.01.84

A600	L. 750.000
A600HD	L. 940.000

A500 PLUS 1MB	L. 630.000

A500 ver. 1.3	L. 590.000

***** CONSOLES PORTATILI *****

ATARI LINX
L. 169.000

NINTENDO GAME BOY
L. 149.000

SEGA GAME GEAR + GIOCO
L. 289.000

***** CONSOLE DA TAVOLO *****

SEGA MEGA DRIVE + GIOCO
L. 289.000

NINTENDO CONTROL DECK + 2 GIOCHI
L. 289.000

NINTENDO SUPERNES + GIOCO
L. 490.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER PERSONAL COMPUTER, AMIGA E TUTTE LE CONSOLES:

GIOCHI PER SEGA MEGA DRIVE DA	L. 59.000
QUATTRO GIOCHI PER SEGA GAME BOY DA	L. 99.000
GIOCHI PER PC-ENGINE	L. 59.000
GIOCHI PER SUPERNES E SUPER FAMICOM DA	L. 99.000
GIOCHI PER GAME GEAR DA	L. 59.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON EVASIONE ORDINI ENTRO LE 48 ORE

PIT FIGHTER

MEGADRIVE

GLOBALE 82%

TENGEN

Ennesima conversione di Pitfighter, ed ennesimo commento sempre con gli stessi elementi. "C'è uno sprite digitalizzato dai film di Van Damme, un'atmosfera di violenza brutale e la grafica può vantare oltre alla qualità fotografica una impressionante routine di zoom..." FERMI TUTTI! Nella versione Megadrive di Pit Fighter le zoomate non ci sono proprio, e anche se a prima vista questa carenza sembra limitare la giocabilità e togliere una delle caratteristiche principali del programma, in realtà si rivela un piacevole cambiamento. Senza i cambiamenti di dimensione dei protagonisti, infatti, tutto il sistema di controllo risulta più immediato con gran giovamento per la giocabilità. Come per le altre versioni rimane il difetto di una certa monotonia nello schema di gioco, ma se vi è piaciuto il coin-op dovreste proprio dargli un'occhiata.

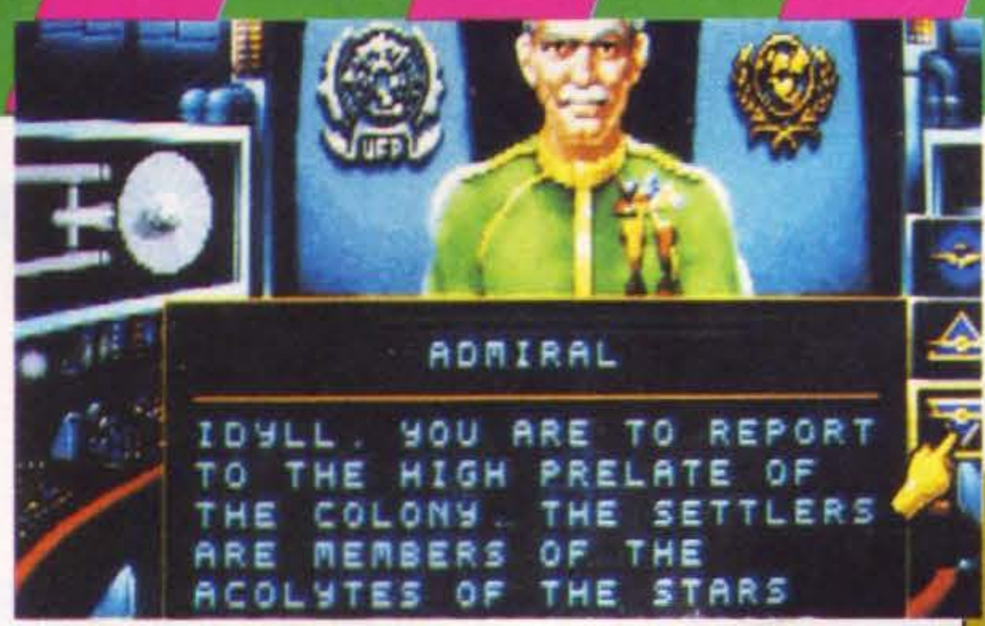
RAINBOW ISLANDS

NES

GLOBALE 90%

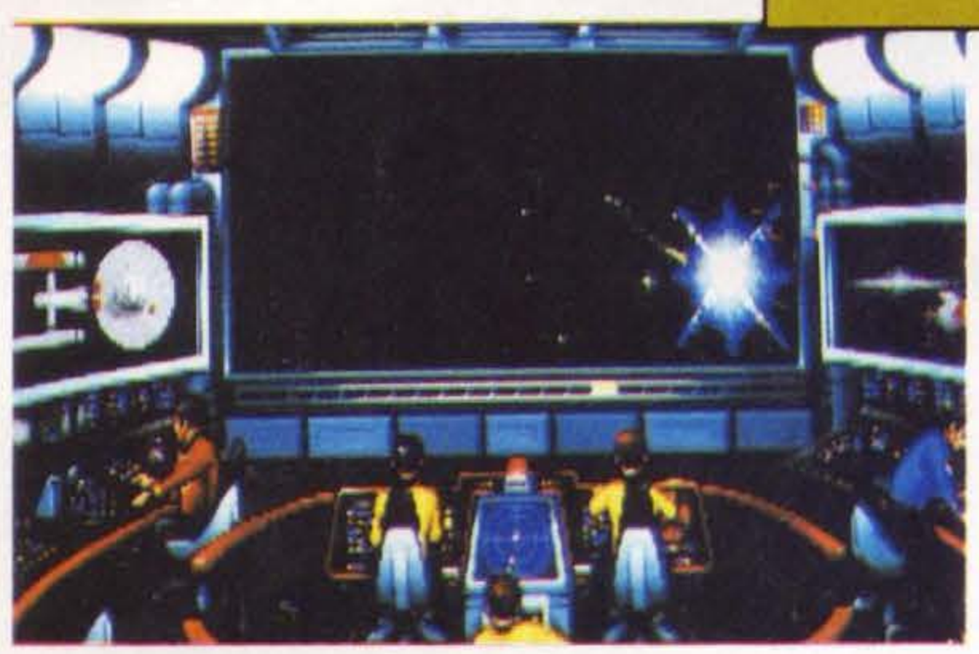
OCEAN

Sia che lo si consideri il seguito di Bubble Bobble, sia un gioco a sè, non c'è dubbio che con la sua semplicità Rainbow Islands è diventato uno dei grandi classici di tutti i tempi nel mondo dei videogiochi. Fortunatamente tutte le conversioni del coin-op nei vari formati sono riuscite più che bene, e anche quella per NES ha meritato a suo tempo un ottimo voto. Il motivo? Semplice: ci sono assolutamente tutti gli elementi del gioco da bar, tutti i livelli e i bonus segreti, e anche la giocabilità è rimasta intatta. In pratica, a parte le immancabili limitazioni nel numero di colori e dei canali audio, Rainbow Islands rappresenta uno di quei rari casi in cui potete veramente dire di "avere un coin-op" sulla vostra console NES. Magari fosse così anche per i computer...



STAR TREK

Ci sono voluti venticinque anni, ma sembra che finalmente qualcuno sia riuscito nella storica impresa di produrre un videogioco ispirato alla serie televisiva di fantascienza più famosa del mondo mantenendone intatti lo spirito e il fascino originale. Il gioco in questione si divide in fasi di combattimento spaziale in 3D vagamente ispirate a quelle di Wing Commander e fasi di avventura/RPG in cui bisogna guidare le squadre esplorative dell'Enterprise sulla superficie di stravaganti pianeti. Bello da vedere e da sentire, è l'unico gioco che sia arrivato là, dove nessuna software house è mai giunta prima.



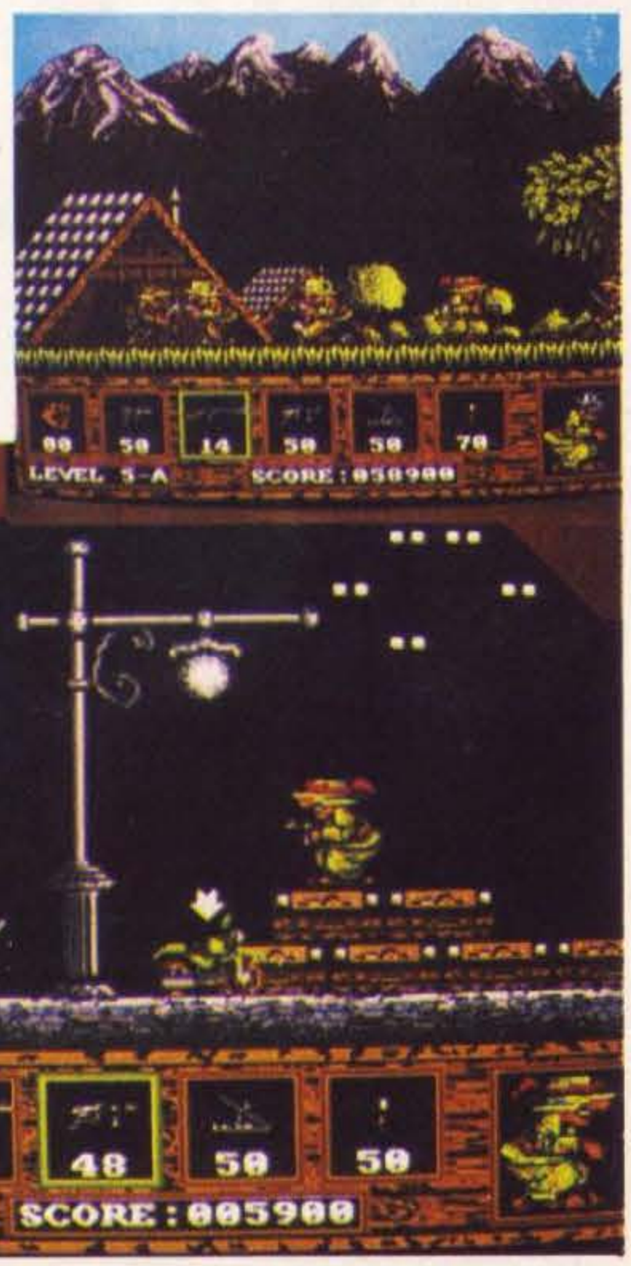
PC

GLOBALE 93 %

ELECTRONIC ARTS

STURMTRUPPEN

Le case di software italiane non brillano per originalità di intenti. Dopo avere scoperto qualche anno fa che produrre videogiochi con protagonisti tratti dai fumetti riscuote un discreto successo commerciale, tutti si sono buttati a pesce ad acquistar licenze, anche se nessuno aveva idea di come utilizzare effettivamente i personaggi. Sturmtruppen purtroppo è la dimostrazione pratica di questa teoria, e utilizza i famosissimi personaggi di Bonvi in un clone lento e graficamente confuso dell'obsoleto Green Beret in cui originalità e giocabilità fanno a pugni per contendersi il primato dell'onorevole assente. Le sezioni shoot 'em up risollevano un pochettino le sorti del gioco, ma non aspettatevi nulla di sconvolgente.



AMIGA

GLOBALE 55 %

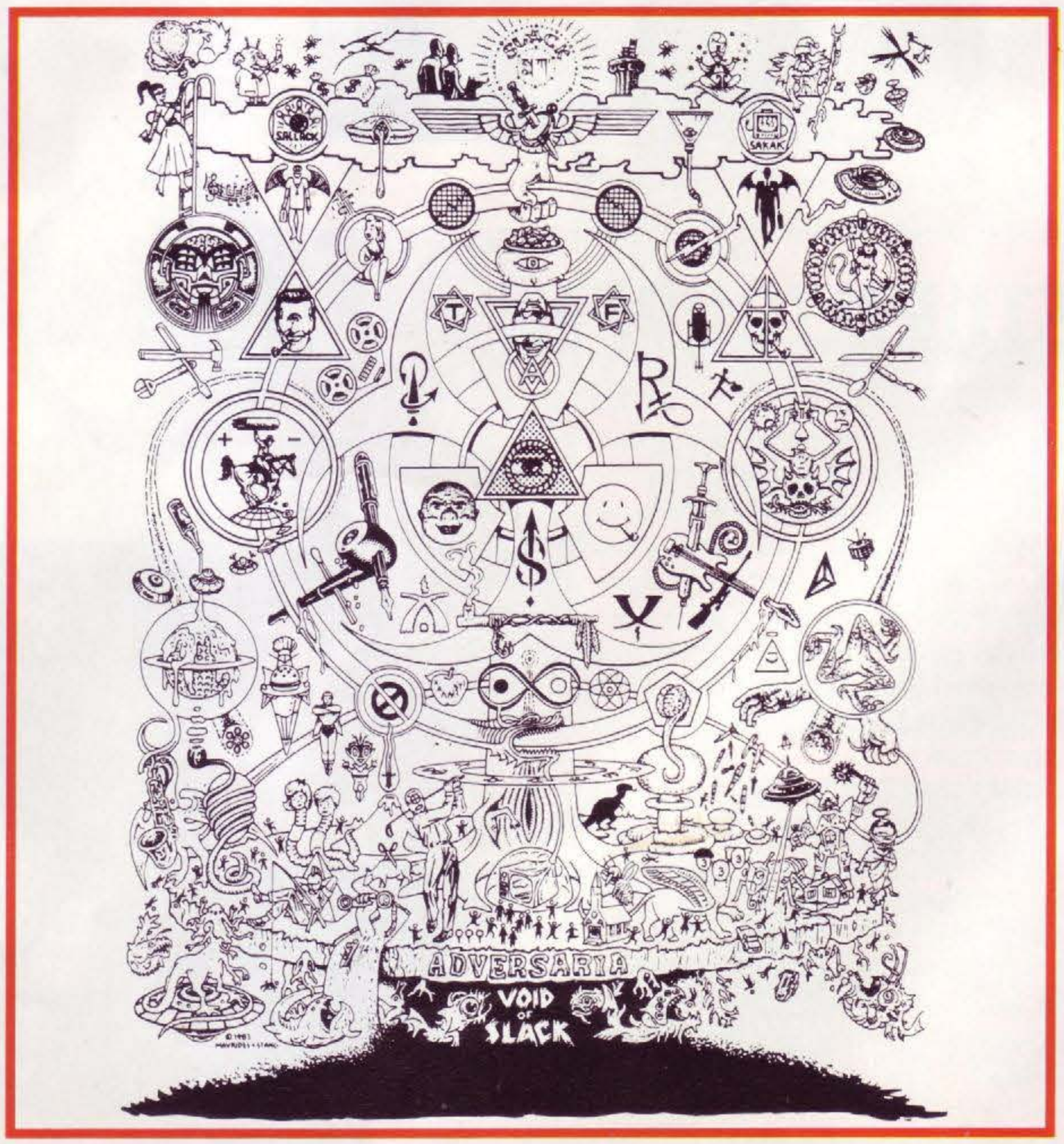
IDEA

FAR OUT

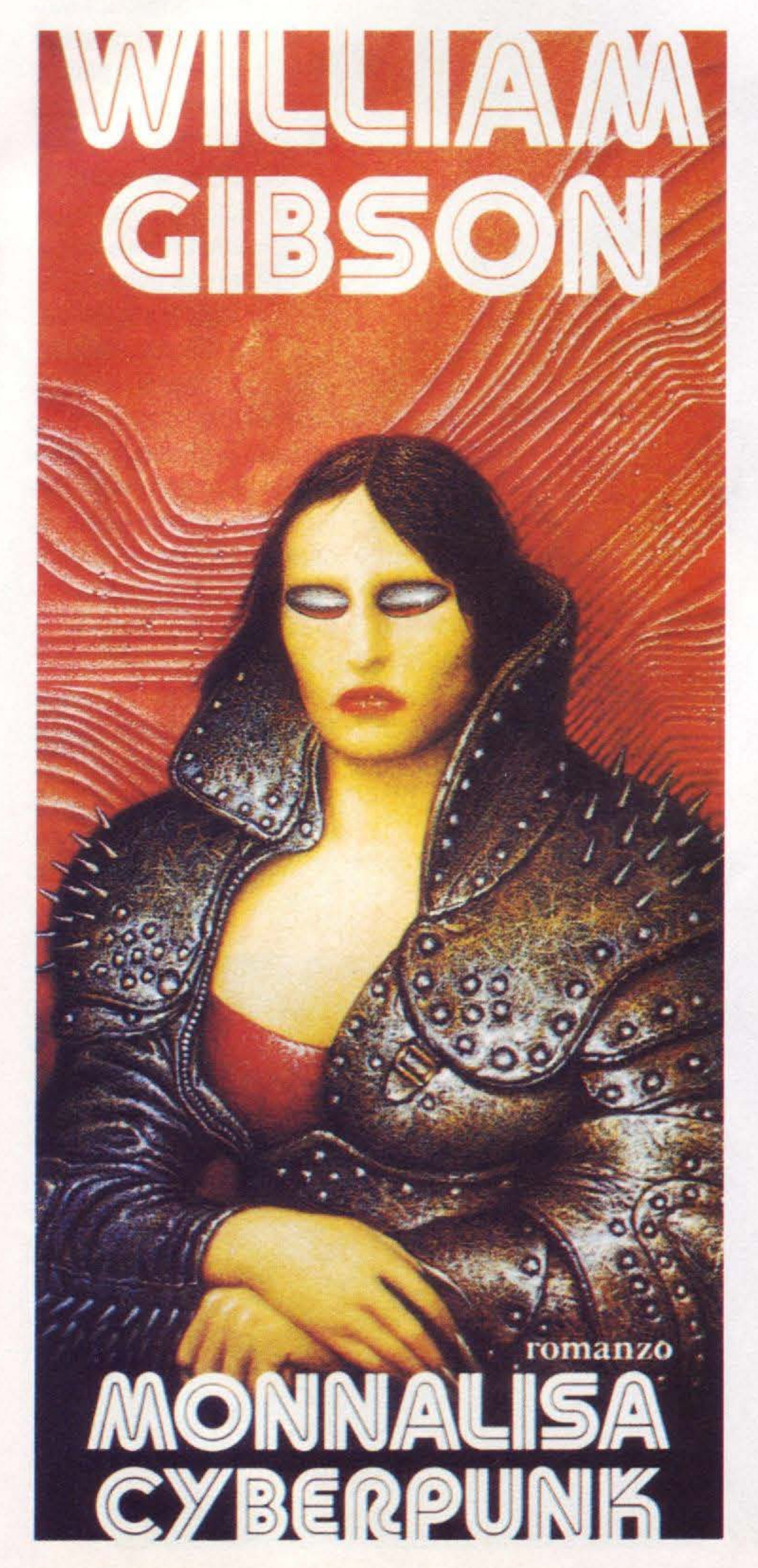
UN ANNO E MEZZO DI APOCALISSI

Ma chi l'ha detto che ai lettori di C+VG interessano solo i videogiochi? E' più di un anno che la rubrica Far Out - Mode Apocalittiche propone modi sempre nuovi, dannosi e spesso costosissimi per divertirsi lontano dai monitor. Certo, a dare retta ai deliri di Fabio & C. c'è il rischio di farsi prendere a laserate, di essere inseguiti da un'orda di goblin o di sfracellarsi sul fondo di una scarpata, ma volete mettere le risate che vi farete? Ecco il riassunto dei Far Out pubblicati sino a oggi.

Si parte del febbraio '91 con la più apocalittica delle mode apocalittiche: gli psychotronici, gente che ama "le cose di ultracattivo gusto, dai film fatti male ai mostroni giapponesi di gomma e le canzonette anni '60 con la gente che urla a squarciagola ye ye..." per citare le parole di Luca l'Uomo-Video (così denominato per la sua gigacollezione di videocassette, con perle come *Pieces* - vedere per credere). Nella seconda puntata, ci troviamo a giocare i videogames... dal di dentro. In giro per l'Italia, infatti, si possono trovare simulazioni di conflitti futuristici in cui combattere con armi a infrarossi e caschi da astronauta per un'esperienza full-immersion di guerriglia semi-indolore.
Siamo ad aprile: in C+VG cambia tutto, ma i Far Out rimangono acidi. Ci troviamo infatti alle prese con il Cyberpunk, movimento futuristico e omnicomprensivo (pare che ormai quasi tutte le cose squilibrate si chiamino così), nato con i deliri cibernetici di opere come *Blade Runner, Max Headroom* e *Neuromancer* e sviluppatosi in un settore di mercato ultraramificato con prodotti che vanno dai media gigaminiaturizzati (walkman e watchman su tutti) a giochi come



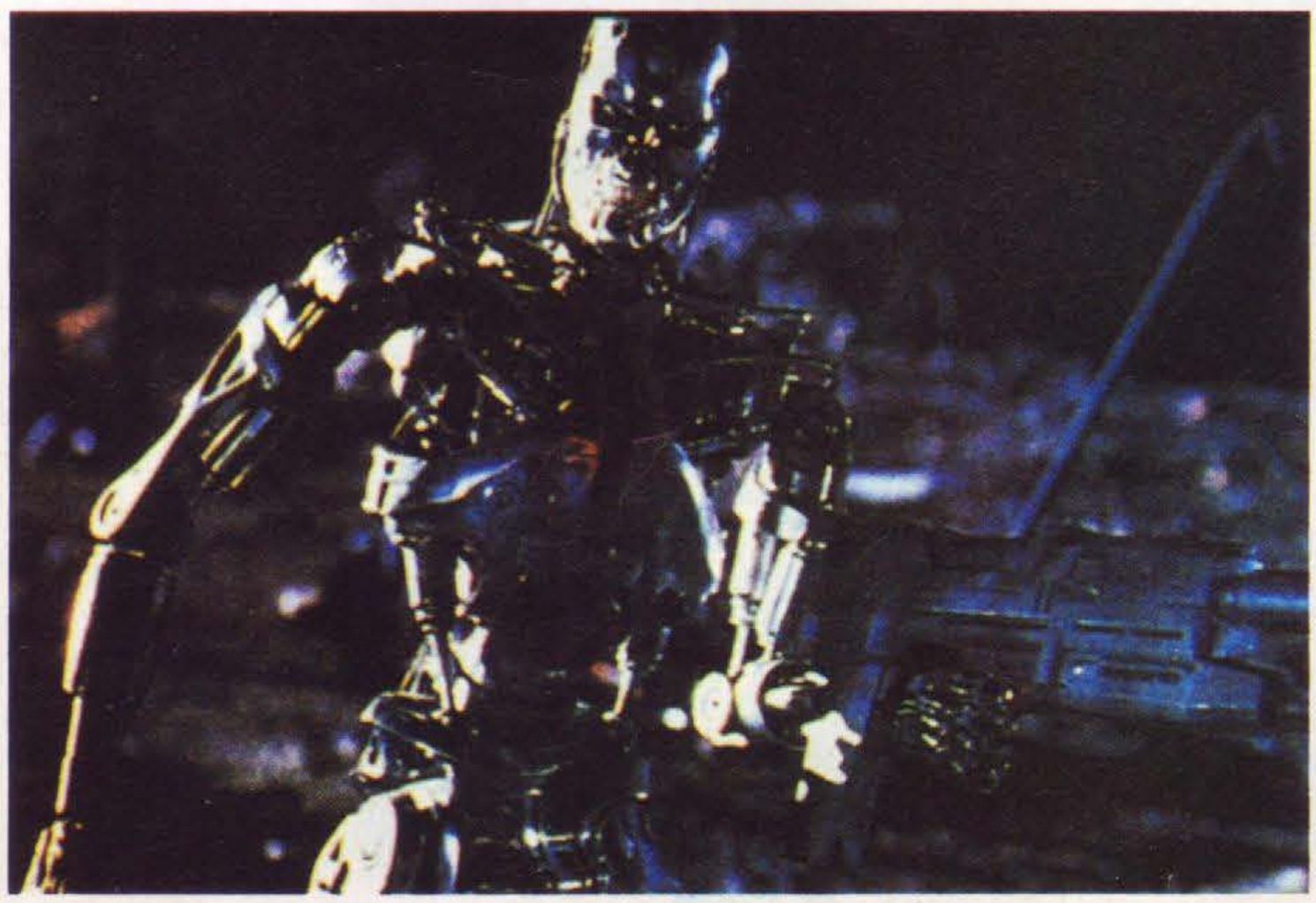
Simulcra e *Interphase*, alla Techno-music, alla moda post-disastro-nucleare. E, a giudicare da come stanno andando le cose in America, il bello deve ancora venire.



Dopo il cyberpunk, è il turno della "moda apocalittica più colorata e dinamica degli ultimi cinque anni": gli skater. Li trovi ovunque ci sia una pavimentazione liscia e poca gente, e sanno fare con lo skate le evoluzioni più incredibili: giravolte, salti, verticali sulle tavola, passaggi su muri in verticale (!), capriole assortite e spettacolari esibizioni di gruppo. Ma l'agilità non basta: ci vuole il look giusto, una tavola veramente "personalizzata" e, soprattutto, delle buone protezioni. Ancora giochi "vissuti" per il numero di Giugno, ma questa volta di ruolo. Nel parco di Castellazzo, infatti (che è a due passi da Garbagnate, Caput Mundi - Fabio) si ritrovano settimanalmente folti gruppi di eroici cavalieri o simili che, attrezzati di armature fai-da-te e plasticosissime armi medioevali danno vita a fantasiose avventure sullo stile di *Dungeons & Dragons*, con magari pochi dragons ma foreste incantate, malvagi assalitori e prodi a non finire.
"C'è chi dice che si tratta di una moda. E' vero, è una moda, ma questa è una moda che durerà. Deve essere una moda, non c'è altro modo di agire. La nostra cultura deve essere venduta come un prodotto alla nostra gente perchè ci sono altre migliaia di prodotti che la bombardano ogni giorno. Storicamente, i neri americani sono dei consumatori, non hanno mai imparato a vendere."
Questa citazione da Chuck D., leader dei Public Enemy, apriva il Far Out dedicato alla Hip Hop Culture che, se forse non è una moda al 100%, sicuramente apocalittica lo è. E' infatti la manifestazione "commerciale", fatta di bella musica, look vistosi e ritmi trascinanti dello spaccamento tra la cultura bianca e quella nera. Beh, a noi il rap, quello vero, con tutta la sua "africanità", piace... sui problemi interrazziali, provate a rifletterci un po' voi.
Settembre è di nuovo un mese cyber, con una "mind machine" (stimolatore elettronico di onde cerebrali) che promette nirvana via cuffie & occhiali psichedelici e rivelazioni trascendentali assortite (da noi non sperimentate) ma che certo può dare esperienze divertenti e rilassanti (sperimentate, quelle, con discreto successo). Autosuggestione, scienza o magia?
Dalla stimolazione psichica si passa poi al danno fisico: ottobre, infatti, è dedicato al rockplaning, con un'intevista alla Squadra Italiana dello sport più rovinoso del mondo. La ricetta è semplice: si trova

una scarpata (possibilmente bella ripida), magari uno skate, si sale in cima e ci si butta. Chi sopravvive si diverte. Novembre, invece, è un mese artistico. Il Far Out, infatti, più fotografico che mai, descrive l'arte metropolitana del

bombing, che consiste nell'ultilizzare le vernici spray ("bombz") per interrompere la monotonia di mattoni e cemento delle nostre città. Chiaramente, non basta una bomboletta per trasformarsi in un grafico, e in questo ambito il confine tra arte e vandalismo è più labile che mai. Dovremo affidarci al gusto dei nostri assessori?
Poco natalizio il Far Out di dicembre, dedicato agli effetti speciali (specie quelli horror) fatti in casa. Naturalmente non si può pretendere di costruire un T-800 con gli scarti del vecchio meccano del fratellino o di girare *Blade Runner* in cortile, ma con un po' di pratica, tanta buona volontà, i libri e le riviste giusti (perlopiù americani) e materiali relativamente economici come, per esempio, il lattice di gomma, spesso utilizzato dagli artisti di Firenze da noi intervistati, si può fare di tutto, o quasi. Auguri!
Anno nuovo, Far Out nuovo: addirittura un gioco! Si tratta di Holo Squash, uno squash da giocare lanciando la pallina contro un tabellone elettronico con una specie di racchetta da ping pong, ideato durante il viaggio astrale del game designer Doriano Benaglia sulla superficie di un pianeta dal nome impronunciabile i cui abitanti stavano appunto organizzando un torneo di questo sport. Se non avete capito niente non preoccupatevi, gli extraterrestri l'avevano previsto.
Febbraio: il Far Out compie un anno. Per festeggiare, non lo mettiamo. Con marzo, però, ci rimettiamo in pari in quanto ad acidità rivelando, sotto l'allettante titolo di "Blastare Romina



e Al Bano" le meraviglie del Karaoke. Quest'arte, di cui abbiamo scoperto l'etimologia da *kara* (vuoto) e *oke* (secchio) consultando il dizionario Webster Giapponese-Inglese e deducendo brillantemente che se karate (*te* vuol dire mano) significa "arte della mano vuota" karaoke vorrà dire "arte del secchio vuoto" consiste in realtà, inspiegabilmente (i giapponesi danno nomi strani alle cose) nel cantare utilizzando un particolare tipo di stereo collegato a un videodisco che fa apparire su un monitor il testo di una canzone , di cui viene suonata la melodia ma non la pista audio contenente la voce solista. Se riuscite a immaginare qualcosa di più imbarazzante, scriveteci.

Dopo la saga dell'acidità, eccoci al Far Out meno apocalittico della storia: "Un viaggio nella fantasia", dedicato a Eurodisney. OK, non sarà originalissimo come argomento, ma pensavate che un Fabio Rossi potesse lasciarsi sfuggire un'area grande quanto un quinto di Parigi in cui si può volare con Peter Pan, esplorare galassie sperdute con gli *Star Tours* di George Lucas (già, proprio quello di Guerre Stellari), farsi del male nella casa stregata più grande del mondo, essere assaliti dai pirati, visitare un Visionarium (che non sappiamo cosa sia, ma ha un bel nome) e ingozzarsi di cibi a tema nei punti di ristoro? Tutto ciò è irresistibile: aspettatevi un reportage.

Giugno. Siamo all'ultimo - per il momento - appuntamento: "Essi camminano". No, non si tratta dell'ennesimo Far Out horror, ma della moda collezionistica più "out" del decennio; i camminotteri. Trattasi di animaletti, mostrilli, automobiline, robottini, verdure e cibi vari accomunati dall'unica caratteristica di muoversi con carica a molla. Vi ricordate Matteü e Categorico, i due colleghi di Salvi nella trasmissione Studio Cinque? Beh, ci è voluto un po' di tempo (sono passati cinque anni dalla mitica trasmissione) ma oggi ci sono squilibrati che hanno raggiunto collezioni spropositate (pare che il solito Fabio Rossi ne abbia più di cento...). Un'emozione da provare.

NEWS

MUSICA, MAESTRO!

Ovvero: "Le colonne sonore dei giochi non si trovano sotto i cavoli"

Nello scorso numero speciale di Computer + Video Giochi abbiamo presentato uno dei tanti modi di realizzare grafica per videogames. In questa edizione vedremo i trucchi e le difficoltà relative a un altro elemento fondamentale per ottenere un prodotto professionale: la musica.

Fra gli argomenti trattati nelle lettere che i lettori spediscono in Redazione, come creare un videogioco è uno dei più frequenti. Visto che il lavoro di game designer non è una cosa che si possa facilmente insegnare (ma giocare tanto con i programmi altrui è senza dubbio una delle migliori preparazioni), la programmazione è difficilmente riassumibile in termini generali (ma non è ancora detta l'ultima: chissà che nel prossimo speciale...) e della grafica abbiamo già parlato, non rimane che la musica. Non che con questo si voglia dire che la colonna sonora in un gioco non sia importante: anzi, col passare del tempo sta diventando un aspetto fondamentale dei giochi.

Alla comparsa dei primi videogames, infatti, il sonoro si limitava spesso a dei jingle del tutto inconsistenti, ma con l'aumentare della potenza delle macchine e il migliorare delle loro caratteristiche i programmatori si sono accorti delle potenzialità che in questo modo andavano sprecate e le musiche si sono evolute, anche se inizialmente si trattava quasi sempre di semplificazioni di famosi brani classici. Col tempo le rielaborazioni si sono fatte sempre più complesse e curate (vedi il recente "Schiaccianoci" di Parodius), e il rapporto fra la musica "normale" e quella dei giochi si è fatto sempre più stretto, coinvol-

Le colonne portanti - le musiche di sottofondo più famose del mondo dei videogiochi

Probabilmente, i suoni "da videogioco" più famosi di tutti sono la marcia ritmica e angosciante degli Space Invaders e il jingle iniziale di Pac-Man. Ma col passare del tempo il numero delle colonne sonore "d'autore" impiegate nel software ludico è notevolmente aumentato. A partire dai primi riarrangiamenti di brani classici (come l'Invenzione #11 di Bach in Looping o la Quinta di Beethoven in Smurf - il gioco dei Puffi sul Colecovision), i videogiochi hanno col tempo beneficiato di colonne sonore sempre più degne di tal nome. L'avvento degli home computer e la nascita di veri e propri idoli nel mondo della programmazione ha per esempio fatto emergere la figura del compositore nei primi anni '80, in cui personaggi come David Whittaker, Martin Galway e Rob Hubbard hanno prodotto una impressionante serie di successi digitali famosi ancor oggi. I più grandi appassionati si scambiano a distanza di anni compilation con brani tratti da Rambo II, Commando, Suicide Express, Wizardry e centinaia di altri giochi.
Addirittura, fra gli instancabili produttori nord-europei di programmi dimostrativi per Amiga, c'è chi ha convertito i migliori brani scritti per Commodore 64 riunendoli in un'unica raccolta di oltre 100 musiche. Chissà cosa ne pensa il programmatore che per primo ha inserito nel suo lavoro una linea di programma che facesse fare "bip" alla pallina di Pong quando veniva ribattuta...

Dal computer al Grammy

Dopo avere letto queste pagine vi è passata la voglia di fare i musicisti per videogiochi? Beh, forse è perché non avete considerato i possibili sviluppi della professione.
Prendiamo per esempio il compositore tedesco Chris Hulsbeck, che è solito lavorare con la software house Rainbow Arts: benché sia un professionista decisamente superiore alla media (basti pensare che ha progettato un editor di musiche personalizzato capace di duplicare il numero di voci disponibili sull'Amiga), bisogna ammettere che grazie ai suoi lavori in campo videogiochistico è riuscito a realizzare il sogno di qualunque appassionato di musica. Qualche mese fa, infatti, Chris ha pubblicato il suo primo CD di successo, intitolato Shades. Forse saranno leggende, ma corre voce che la casa discografica lo abbia contattato dopo che il proprietario era rimasto impressionato dalla qualità della colonna sonora dei videogiochi con cui stava giocando suo figlio...

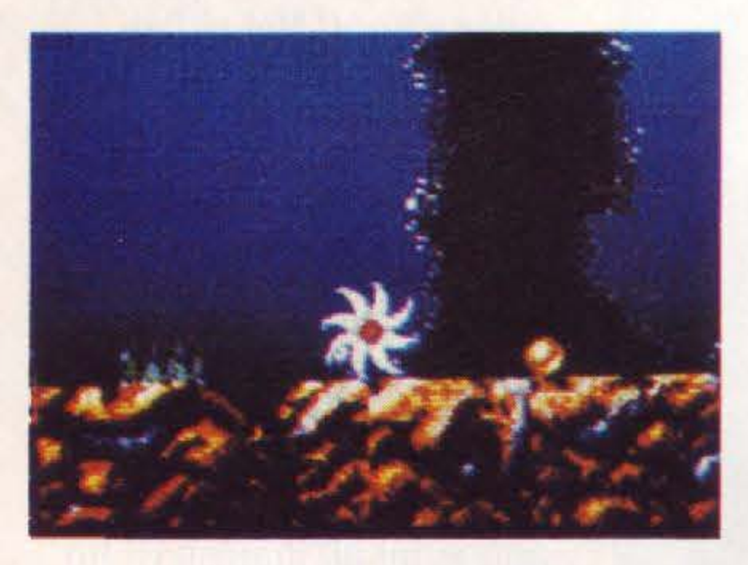
gendo anche musicisti rock di fama mondiale. Il processo ha funzionato in tutte e due le direzioni: da una parte è diventato sempre più facile trovare brani conosciuti come sottofondo di giochi di successo, mentre dall'altra vari artisti famosi hanno cominciato a interessarsi al settore videoludico. Un esempio per tutti è quello di Michael Jackson, che ha curato personalmente la colonna sonora della versione giocabile del suo film Moonwalker. Il mago dei sintetizzatori Jean-Michel Jarre, da parte sua, oltre a essere stato più volte "piratato" ha scritto un brano originale apposta per Captain Blood, un gioco fantascientifico della software house francese Infogrames.
Ma non è tutto: se i rokkettari sono entrati nel mondo di videogiochi, anche le musiche da videogame sono entrate a far parte dell'immenso backgroud del rock. Anche in questo caso un esempio solo può essere sufficiente, specie quando si pensa che i Queen hanno realizzato il brano "Invisible Man" (incluso nell'album The Miracle) proprio ispirandosi alla musica dei videogiochi. Nel video, i quattro artisti escono da un computer davanti agli occhi di uno sbigottito ma combattivo ragazzino per riuscire alla fine, dopo una strenua battaglia a colpi di apparizioni, sparizioni e laserate varie, a trascinare anche lui all'interno di un videogame, sul ritmo incalzante di un basso che sembrava uscire dal film Ghost Busters.
Ma veniamo al punto: come si fa a realizzare una colonna sonora per videogiochi?
Come prima cosa, è necessario avere almeno

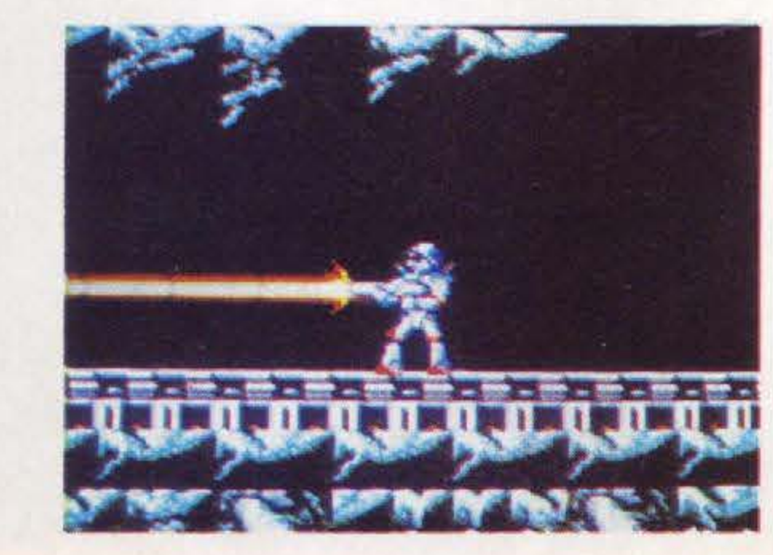
NEWS

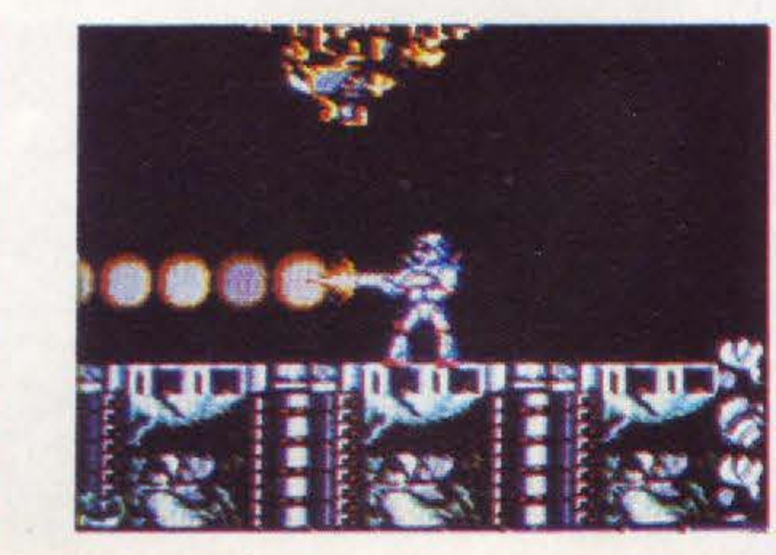
qualche nozione di teoria musicale: non avete affatto bisogno di saper suonare uno strumento a perfezione (anche se può sempre aiutare) né di conoscere a memoria l'opera omnia di Mozart (che comunque è semplice: sono solo centoottanta ore di musica), ma sapere da quali note è composto un accordo di do, cos'è una scala e avere un'idea di come si costruisce un ritmo sono elementi abbastanza indispensabili.
Poi, bisogna avere il software adeguato per la composizione. Procurarselo è decisamente la fase più semplice della parte "preparatoria", dato che i programmi migliori per i due computer più diffusi tra i videogiocatori (che in Italia sono il Commodore 64 e l'Amiga) si trovano fra i titoli di Pubblico Dominio.
Si tratta, per il C64, di Romukaz e di Soundmaster: due programmi di ottime prestazioni. Il primo ha l'amabile caratteristica di produrre dati facilmente integrabili con il codice che "fa funzionare" i giochi, mentre il secondo ha dalla sua una notevolissima qualità dei suoni.
Sull'Amiga, invece, conviene affidarsi a una versione recente degli editor della serie Pro Tracker.
Infine, per chi intende fare musica su PC la situazione è un pochino meno rosea: purtroppo sono in circolazione vari modelli di schede audio (ciascuna con caratteristiche, prestazioni e tecniche di programmazione differenti), e del resto non esistono nemmeno programmi adatti alla composizione di musica per videogiochi, né distribuiti, né di Pubblico Dominio. La soluzione adottata dai professionisti è quella di autocostruirsi editor personalizzati, ma forse questo tipo di proposito non è immediatamente realizzabile per chi è appena agli inizi.
Ma veniamo ai problemi comuni ai vari programmatori. In primo luogo, realizzare la musica per un videogioco significa spesso dover inserire i propri capolavori all'interno di programmi che girano su home computer dotati al massimo di 1Mb di RAM, quindi è necessario compattare la propria creatività nel poco spazio "avanzato" dal codice di esecuzione del gioco e dalla grafica. Inoltre si lavora con un hardware abbastanza limitato (a meno che, naturalmente, non si debba comporre la colonna sonora di un gioco per PC 486 a 44MHz, con 60 mega di RAM e gigascheda audio - il che è un filino improbabile), che bisogna conoscere molto bene per poterne ottenere delle buone prestazioni.
Comunque, se sfruttati opportunamente anche i limiti dell'hardware possono rivelarsi utili: i bug del chip interno del C64 possono contribuire a creare effetti sonori molto interessanti.
Infine, c'è l'ardua questione degli effetti sonori: siete sicuri di avere bene in mente che rumore fanno bestie pelose e grasse che mangiano puntini, astronavi che si trasformano agganciando componenti o robot alti come una casa che fanno a pugni?

Top Banana - Acido!!!

Musicalmente parlando, fra i giochi usciti negli ultimi mesi non ci sono state grandi innovazioni. L'unica eccezione è forse Top Banana, il gioco completamente riciclato e riciclabile della Hex. Già sul programma in sé ci sarebbero centinaia di cose da dire, ma quello che più ci interessa in questa sede è la colonna sonora, interamente composta da effetti campionati dalle fonti più assurde (pomodori che si spiaccicano, uccelli della foresta amazzonica, ecc.) che durante il gioco vengono riassemblati in una sequenza casuale e assolutamente acidissima. Chi dovesse rimanerne deluso può sempre sostituire i suoni con altri suoni campionati personalmente, mentre gli entusiasti hanno la possibilità di utilizzare i campioni originali nei propri giochi o dischi recuperandoli dall'apposito dischetto.
Sembra strano? Aspettate allora di vedere il video Global Chaos dei Coldcut, che usa la colonna sonora e i personaggi di Top Banana per fare ballare la gente in discoteca...







TITUS THE FOX

Andate a rileggervi la recensione di The Blues Brothers: Titus the Fox è esattamente lo stesso gioco. Cambiano gli sprite, qualche fondale e la posizione delle piattaforme, ma i programmatori della Titus si sono impegnati proprio pochino. Fortunatamente c'è una grafica simpatica di stile tipicamente francese, ma a parte quella Titus è proprio identico a qualunque altro gioco di piattaforme per home computer abbiate giocato negli ultimi cinque anni. Banale - e nonostante quel che dicono negli uffici dell'omonima software house, la volpe Titus non riuscirà mai e poi mai a diventare una star del mondo dei videogiochi come Mario o Sonic.

AMIGA

GLOBALE 78%

TITUS

AGONY

Come sempre, la Psygnosis ha prodotto un videogioco semplicemente mirabolante sotto l'aspetto audiovisivo, ma piuttosto deludente in termini di giocabilità o originalità della struttura. Questa volta si tratta di uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale in cui guidiamo un gufo contro schiere di sprite ben poco legati allo scenario circostante. Ci sono gli immancabili mostri di fine livello, i bonus e tutto il resto. Fortunatamente, a bilanciare questi elementi e tenere a bada gli sbadigli ci sono una grafica di qualità senza precedenti nel mondo dei giochi per home computer e - soprattutto - una colonna sonora talmente curata che non sfigurerebbe per nulla nella vostra collezione di CD. I dati ora li sapete: a questo punto dovete decidere quanto vi interessa un bell'aspetto a discapito dell'originalità e della giocabilità.

SUPER NES

GLOBALE 93%

PSYGNOSIS

AMIGA

GLOBALE 91%

PSYGNOSIS

PROJECT X

Apriamo un sondaggio. Secondo voi è bello Project X? Non è una domanda stupida come potrebbe sembrare a prima vista: questo shoot 'em up di ambientazione spaziale a scorrimento orizzontale ha fatto infatti discutere molto i nostri redattori. La realizzazione tecnica è ineccepibile: ci sono un sacco di colori, un sacco di oggetti in movimento, un sacco di effetti campionati e un sacco di sacchi di specifiche qualitative impressionanti. Il gioco vero e proprio invece è una scopiazzatura piuttosto grezza di Nemesis e, tolta la gran grafica, anche un gioco con poca atmosfera e sconclusionato. Oltretutto, la difficoltà di Project X è tanto alta che senza l'utilizzo di trucchi & trucchetti anche i migliori giocatori avranno grossi problemi ad arrivare al secondo livello. Attenzione, quindi: il voto si riferisce alla qualità tecnica, ma il giudizio definitivo dovrete darlo voi.

AMIGA

GLOBALE 93 %

SOFTWARE 2000

THE MANAGER

Così non siete ancora riusciti a segnare un goal in Kick Off per via dei giocatori incontrollabili? Beh, niente paura. Finalmente qualcuno ha pensato anche a chi il calcio lo preferisce vivere nei panni dell'allenatore piuttosto che in quelli degli atleti. The Manager infatti vi mette al timone di una squadra a vostra scelta, di cui dovrete trattare tutti gli aspetti gestionali. Fra i vostri compiti ci sarà il calciomercato, la gestione degli allenamenti, dei ritiri e delle trasferte, la scelta della strategia di gioco, il regolamento dei rapporti con gli sponsor e molto altro ancora. Se poi quello che vi preme è vedere i vostri uomini segnare non preoccupatevi: c'è anche la possibilità di seguire le gesta della squadra su un'apposita schermata.

AMIGA

GLOBALE 92 %

TEAM 17

SPACE GUN

Operation Wolf è tornato, e questa volta per giocarci dovrete indossare una tuta spaziale! Space Gun è infatti un comune gioco di tiro al bersaglio nella miglior tradizione dei luna park, ma è anche ambientato su un relitto spaziale invaso da alieni, e cammin facendo dovrete liberare gli esseri umani imprigionati nei corridoi semidistrutti. Restano tuttavia tutte le altre caratteristiche del già nominato capostipite di questo genere: schemi di gioco sempre uguali, possibilità di giocare in due, grafica monotona e difficoltà ultraelevata. Può essere che l'ambientazione vi piaccia tanto da convincervi a comprarlo, ma se non fosse così non state neanche a perdere tempo per dargli la proverbiale "occhiatina" quando capitate dal vostro dischettivendolo di fiducia.

AMIGA

GLOBALE 68%

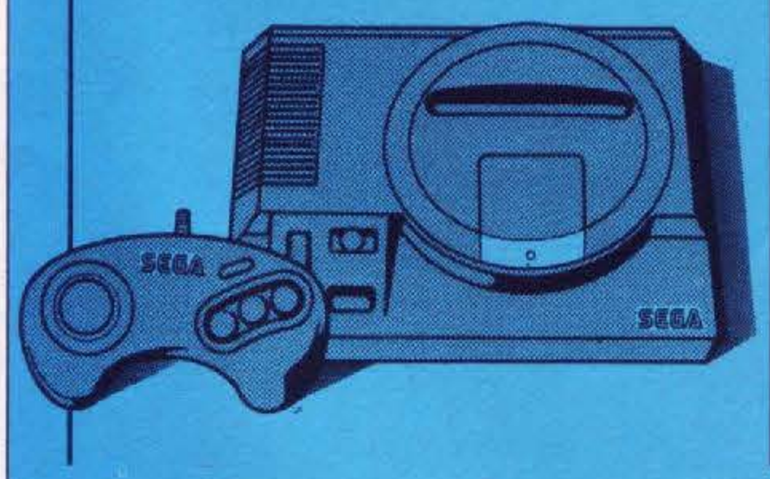
OCEAN

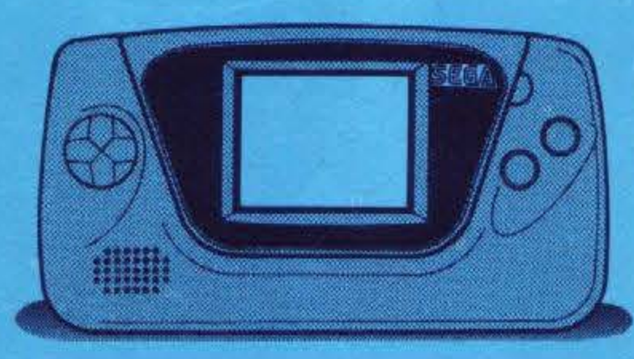
Compel

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)
Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842

I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:

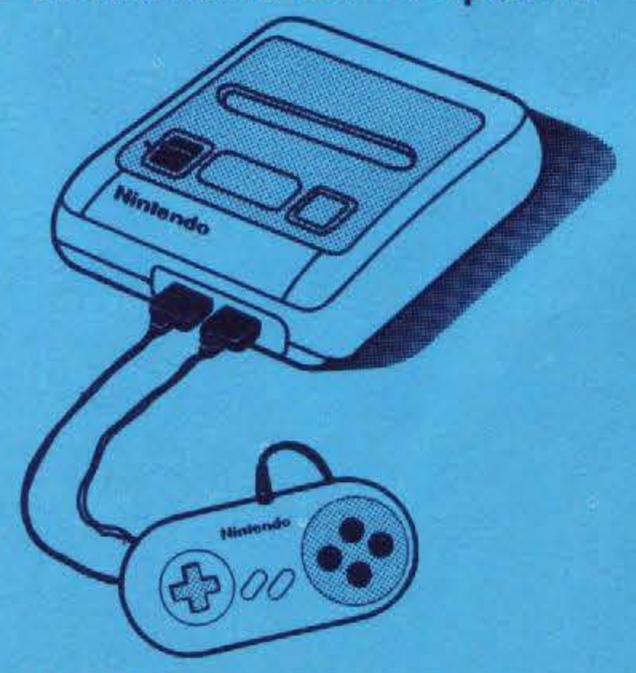
SEGA MEGADRIVE
16 Bit - N° 1 nelle vendite USA e JAPAN





SEGA GAME GEAR
Portatile con LCD a colori

NINTENDO SUPER FAMICOM
L'evoluzione della specie



MIGLIAIA DI GIOCHI SU CARTRIDGE
NOVITÀ CON ARRIVI SETTIMANALI - ACCESSORI - JOYSTICK

DA OGGI ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
RICHIEDI CATALOGO E INFORMAZIONI ALLA HOT LINE 0522/838329

SQUILIBRIO

IL GIOCO DELLA R

Una delle domande che ci vengono rivolte più spesso nelle lettere che ci arrivano in redazione è: "Come si fa a diventare giornalisti nel settore dei videogiochi?". La risposta non è semplice - o meglio non c'è proprio, dato che in realtà essere degli esperti e appassionati del settore, aver voglia di lavorare e saper scrivere sono sì requisiti necessari, ma non sufficienti, e senza una buona dose di fortuna e una certa abilità nel gestire il proprio lavoro l'unico modo per campare sui giochi è fare il cartolaio. Anche la fatidica domanda da cui siamo partiti, però, non è poi così immediata come sembra. Siete proprio sicuri che vi piacerebbe fare i "videogiocatori" di professione? Certo, è un mestiere spesso divertente e di grande soddisfazione (noi, almeno, ci divertiamo), ma come tutti i lavori ha le sue rogne. In primo luogo non si può giocare solo con i giochi che ci piacciono e, anche per poter dire che un gioco è una boiata noiosissima, prima bisogna esserselo sorbito fino alla nausea (se non volessimo guardare i giochi fino in fondo, scriveremmo per un'altra rivista...) quando magari ce n'è un altro bellissimo che però è arrivato troppo tardi e "su questo numero proprio non ci sta"... E poi ci sono le presentazioni dei giochi - che non sono mai in posti meno lontani di una cosa troppo lontana e sono spesso in orari assurdi - che a volte sono bellissime e divertentissime e a volte sono delle interminabili pizze rese sopportabili solo dal buffet. E poi c'è la rivista in sé che è molto, molto più rognosa da fare di quanto ci si possa immaginare prima di farla. Gli imprevisti, i ritardi e le scocciature si annidano ovunque (gadget docent), soprattutto quando si cerca di fare una rivista di aggiornamento "perdavvero" e, come forse avrete notato, certe difficoltà e certi ritmi non vanno giù a tutti. Comunque ci sono anche le botte di fortuna, gli amici in ufficio e quelli che ci scrivono e, alla fine, a noi piace un sacco. Comunque, per rendervi più partecipi di come sia fare il redattore, abbiamo deciso di raccontarvi fase per fase come nasce CVG, un po'a parole e un po'con un gioco (ognuno ha le sue fisse).

Come vedrete nel tavoliere delle prossime pagine, la prima fase è quella della raccolta del materiale: i giochi da selezionare e provare, le notizie e le anteprime da scegliere. Poi bisogna scrivere i testi, realizzare le foto, passare il tutto al grafico che li impagina e infine correggere gli impaginati stessi. Poi c'è la correzione della correzione e la realizzazione della prima copia (che si chiama ciano) da rivedere un'altra volta, e infine si manda tutto a stampare e alle edicole. Sembra facile? Scegliete uno dei nostri eroi presentati qui sotto, armatevi di un dado e un segnalino ciascuno e provate anche voi!
A proposito: in redazione, le caselle BONUS non le abbiamo.

DA TAVOLO EDAZIONE DI CVG

LE REGOLE BASE

Lo scopo di questo gioco è di portare a termine nel più breve tempo possibile la rivista, raggiungendo la casella N.95 "LA RIVISTA E' PRONTA!", al centro del tavoliere. Ogni giocatore (da due a sei) impersona un redattore, acquisendo così le capacità e le sfighe tipiche del suo personaggio che verranno indicate via via nelle varie caselle del gioco. Si gioca con un dado solo, e tutte le volte che un giocatore fa sei può far indietreggiare di due caselle un avversario a sua scelta. Inoltre, ci sono varie caselle con dei valori particolari: le caselle sfiga, le caselle chance, i tornei, i bonus e i blocchi.

LE SFIGHE

Nelle caselle Sfiga incontrerete varie disavventure che potranno rallentarvi in diversi modi: ogni casella Sfiga ha un suo numero, che vi permette di andare a leggere sul retro del tavoliere che disgrazia vi è capitata.

LE CHANCE

Le caselle Chance (opportunità) funzionano allo stesso modo delle caselle Sfiga, con un numero che si riferisce al numero della vostra opportunità riportata sul retro del tavoliere. Ovviamente, c'è un piccolo scotto da pagare per queste botte di fortuna che vi permettono di avanzare più rapidamente degli altri: insieme al bonus, infatti, dovrete sorbirvi le esilaranti gag di Lorenzo Capello, e non è un'impresa facile se non si è più che acidi.

I TORNEI

Le gare sono il sale della vita di un videogiocatore, quindi tutti i giocatori sono costretti a partecipare quando uno di loro ci capita sopra. Il meccanismo è semplice: tutti tirano il dado e avanzano del punteggio realizzato, tranne gli esperti del gioco in torneo (indicati sul retro del tabellone, come le sfighe, le chance e i blocchi) che tirano il dado due volte.

I BONUS

I Bonus sono incredibili e improbabili colpi di fortuna: chi capita su queste caselle avanza di due spazi.

I BLOCCHI

Gli ultimi elementi sono i blocchi, che sono delle specie di sfighe personalizzate. Ogni redattore, infatti, ha una sua passione o punto debole che può rallentarlo nel lavoro. Ovviamente, le caselle blocco hanno effetto solo se ci si ferma sopra il redattore a cui il blocco è diretto (c'è il nome sulla casella): per tutti gli altri sono innocue. Quindi se per esempio state impersonando Stefano, dovrete andare a vedere (e subire) la descrizione del vostro blocco sul retro del tavoliere solo se siete incappati sulla casella **BLOCCO STEFANO**.
Beh, queste sono le cose da sapere. Tutto il resto è sul tabellone, o sul suo retro: in bocca al lupo!

I REDA

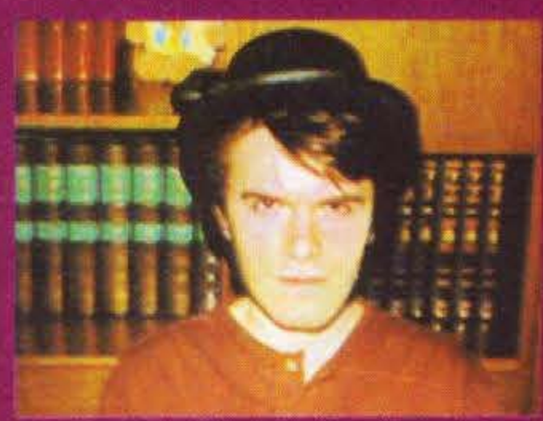
FABIO "ACIDO" ROSSI

Prendete un fanatico di videogiochi, un fanatico di cinema psychotronico, un fanatico di fumetti & cartoni animati giapponesi, un fanatico di fumetti & cartoni animati americani, un fanatico di giochi di ruolo, un fanatico di giocattoli, un fanatico di fantascienza e un fanatico di cose acide. Infilateli in un frullatore protonico gigante, accendetelo e aspettate qualche minuto. A questo punto versate la pappetta viscida che avrete ottenuto nella scatola cranica di un giornalista (al posto del cervello, che avrete civilmente asportato e donato a un laboratorio), richiudete e guarnite il tutto con un paio di occhiali tondi: avrete ottenuto un Fabio, che partirà immediatamente per conquistare il mondo - cominciando dalle sale giochi e dalle pizzerie.
Con cinque anni di esperienza in altrettante riviste specializzate, Fabio è uno dei più grandi esperti italiani (e forse mondiali) di videogiochi. Il suo tipo di videogiochi preferito (ammesso che ce ne siano che non preferisce) sono gli Adventure. La sua debolezza principale consiste nello stare a Garbagnate, che è lontano - da tutto.
State solo attenti a non presentargli mai un pirata: potrebbe trasformarsi nel temutissimo Fabio Mannaro e divorarlo vivo!

STEFANO "CLASSE DI FERRO" GIORGI

Stefano è uno dei più recenti acquisti della scuderia di CVG, ma anche uno dei giornalisti di settore con la maggiore anzianità. Ha infatti iniziato a scrivere di videogiochi cinque anni fa insieme a Fabio, con cui del resto forma da sempre una coppia micidiale in grado di battere qualsiasi record con qualsiasi tipo di gioco da bar o domestico. Ora finge di essere uno studente di ingegneria elettronica (con specializzazione in Telecomunicazioni), ma nessuno ha mai creduto a questa patetica copertura. Stefano passa infatti le sue giornate - e nottate - a giocare con il suo fido PC megaaccessoriato, il cui hard disk di proporzioni megalitiche è occupato unicamente da simulazioni, giochi tattici, simulatori divini, avventure e giochi di ruolo. A chi gli chiede se per caso non sia un po' monomaniaco, il vecchio saggio della redazione risponde mostrando un vecchio C-64 con centinaia di dischetti accuratamente conservati pieni zeppi di conversioni dei coin-op storici, da Donkey Kong a Bubble Bobble.
I suoi videogiochi preferiti sono quelli di ruolo, e la sua debolezza consiste nel fatto che i suoi professori sono più squilibrati (e addirittura meno affidabili) dei redattori di CVG.

PAOLO "CYBER" CARDILLO



Se Fabio & Stefano hanno il record della costanza nella presenza sulle riviste di videogiochi, Paolo detiene quello forse ancora più importante di essere stato uno dei primi videorecensori italiani in assoluto, con lavori che risalgono ai primi anni '80. Paolo è senza dubbio il cattivo del gruppo: ama infatti il cinema cattivo (Arancia Meccanica e Shining su tutto), i giochi cattivi, i libri cattivi, la musica cattiva e i fumetti cattivi. Fra le sue grandi passioni però ci sono anche tutte le espressioni del genere cyberpunk e lo sport, e solo questo salva i suoi articoli dalla censura globale. Paolo è comunque l'unico redattore di CVG capace di capire veramente qualcosa di calcio, e uno dei pochi italiani ad avere giocato con tutte le cartucce del Neo-Geo - la console più costosa dell'Universo. Odia i giochi di ruolo, le avventure e tutto ciò che è fantasy, ma non contradditelo mai. Non vorrete mica essere fatti a pezzi dalla sua spada laser, no?
Come avrete intuito (e intuirete ancor meglio nel seguito, se sceglierete questo personaggio, incappando magari nella sua casella BLOCCO), la principale debolezza di quest'uomo di ferro è il Cyberpunk, e il suo talento videoludico è particolarmente sviluppato per i giochi sportivi.

ATTORI

GIOVANNI "L'UOMO DEL GIAPPONE" PAPANDREA

Ok, è vero: Giovanni non ha iniziato a scrivere di videogiochi nel pleistocene, non è passato alla storia come inventore di Pac-Man e non ha vinto alcun torneo intergalattico, ma fra i redattori di CVG fa lo stesso la sua bella figura. Perché, dite? Ma perché non esiste nessuna persona al mondo più nippomaniaca di lui, perché è stato per un bel pezzo il campione italiano di Photon (quello sport assurdo in cui ci si avventura in un labirinto buio e pieno di fumo con una pistola laser in mano e si cerca di non farsi colpire, possibilmente eliminando nel frattempo un esageraziliardo di nemici), e perché è più fuori di un balcone! La megaesperienza videoludica di Giovanni si estrinseca in anni e anni di partite con coin-op, console e computer vari, sui quali si diletta anche di grafica. Johnny è infatti l'unico italiano al mondo capace di disegnare esattamente come un grafico giapponese, e sta lavorando da tempo a una serie di progetti videogiochistici che sembrano usciti dritti dritti da una software house di Tokyo. La sua passione sono gli shoot 'em up e i giochi di guida, con cui crede di cimentarsi anche ogni volta che si mette al volante della sua Peugeot 205. La sua debolezza è il Giappone, in ogni sua forma e manifestazione, a qualsiasi livello di nipponica sopportabilità.

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

Mettiamo in chiaro una cosa da subito: l'unico essere umano che conosce il significato del soprannome IUR è Maurizio stesso, che da anni tormenta i suoi fan con suggerimenti e illazioni riguardanti la sigla misteriosa. Tutto quello che siamo riusciti a estorcergli lo trovate scritto sul precedente Speciale di C+VG, che vi consigliamo vivamente di richiedere come arretrato nel caso ne foste sprovvisti. Dilemmi etimologici a parte, la caratteristica principale di Maurizio è la sua assenza. Provate anche voi: in qualsiasi momento lo cerchiate a casa, in redazione o in sala giochi lui non c'è, e nessuno sa dove sia andato. Questa sua incredibile facoltà gli permette da anni di detenere il primato del recensore più in ritardo del Sistema Solare, ed è solo normale che la rivista sia pronta da una settimana e nessuno sia ancora riuscito a rintracciare il nostro esperto di coin-op. Già, perché l'altissimo (nel senso di statura, non di nobiltà) IUR è anche uno dei più prolifici recordman italiani su macchine a gettone, e nel corso degli anni il suo carnet si è riempito di punteggi inconcepibili e parecchi record mondiali. Ultraesperto di ogni sport, Maurizio è anche l'unico redattore con un passato di arbitro di basket - carriera che ha abbandonato quando ha rischiato il linciaggio per procura il giorno che non si è presentato sul campo alla finalissima italiana. Volete indovinare il punto debole?

ANDREA "NUTELLOFAGO" FATTORI

Cosa dire di Andrea che non sia già stato scritto sul Monstruous Compendium di Advanced Dungeons & Dragons (sotto la voce "recensore", pag. 752)? Questo incredibile personaggio è un'enciclopedia vivente dei giochi da tavolo e di ruolo, Master di qualsiasi cosa abbia a che fare con i dadi - brodi compresi - e uno dei più grandi clienti della Ferrero. Andrea è infatti un divoratore di Nutella, sostanza che metabolizza immediatamente convertendola misteriosamente in tiri di dado impossibili e risolutori con cui si assicura immancabilmente la vittoria con qualsiasi gioco gli capiti per le mani. In redazione ci si ferma solo il minimo indispensabile per ritirare le novità che gli vengono spedite con regolarità invidiabile dalle aziende di tutto il mondo, poi scompare per settimane verso qualsiasi fiera, torneo, competizione, partita, partitina o partituccia si stia svolgendo in quel momento in una qualsiasi parte del mondo. Fra le sue altre caratteristiche peculiari ci sono poi la capacità di assomigliare a giorni alterni a Teddy Ruxpin e a Zucchero, quella di guidare la sua Citroen a velocità superiori a quella della luce e quella - incredibile - di non sapere assolutamente combinare alcunché con qualsiasi videogioco d'azione! I suoi giochi preferiti sono ovviamente quelli di ruolo e da tavolo, che costituiscono anche la sua debolezza quando lo coinvolgono inestricabilmente in manifestazioni & partite senza fine.

PARTENZA
1
2
PREMIO SFIGA
Per aver fatto 1 al primo tiro. Avanzi alla casella 4.
3
SFIGA n° 1
Vedi spiegazione sul retro.
4
5
VIDEOGIOCO SPAZIALE!
Da recensire! Solo se sei Giovanni vai alla 8.
6
7
VIDEOGIOCO SPORTIVO!
Da recensire! Solo se sei Paolo vai alla 10.
8
9
BONUS!
10
Perdi un turno!
Da tradurre i testi di CVG inglese e di The One.
15
16
GIOCO DA TAVOLO!
Da recensire! Solo se sei Andrea vai alla 25.
17
18
SFIGA n° 2
Vedi spiegazioni sul retro.
LA RIVISTA E' PRONTA!
62
63
SFIGA n° 8
Vedi descrizione sul retro.
64
LE FOTO
che ti porta il fotografo sono bellissime
Tira ancora!
65
BLOCCO MAURIZIO
Vedi descrizione sul retro.
66
BLOCCO GIOVANNI
Vedi descrizione sul retro.
67
68
BONUS!
69
SFIGA n° 9
Vedi descrizione sul retro.
70
71
INPAGINATI
Torna alla 75.
72
CHANCE n° 9
Vedi descrizione sul retro.
75
76
TORNEO n° 3
Giochi sportivi su personal. Vedi regole sul retro.
77
ULTIMI IMPAGINATI!
da correggere
Torna al 75.
78
79
80
SFIGA n° 10
Vedi descrizione sul retro.
81
BONUS!
82
TORNEO n 4
Videogiochi d'epoca.
Vedi regole sul retro.
83
84
2° PREMIO SFIGA
Non potevi fare un punto in più?
Passa alla 85.
85 TERZA FASE OK!
Ora la rivista è redazionalmente completa. In altre sedi verrà preparata la prima copia (ciano) da far vistare alla redazione prima della stampa. Fase breve (sul tabellone!) ma piena di incognite!
86
BONUS!
87
MATERIALE
Per la nuova rivista in arrivo!
Non succede niente.
88
89
CIANO
Da vistare
Perdi un turno!
90
91
STAMPATORE
in ritardo!
Torna alla 88.
92
93
STAMPATORE
ancora in ritardo!
Torna alla 90
94
95

TAGLIARE LUNGO LA LINEA TRATTEGGIATA

SECONDA FASE OK! 50

Tutti gli articoli sono pronti! Ora bisogna passarli al grafico per impaginarli, trovare le foto adatte, la copertina, rileggere gli impaginati e infine mandare tutto allo stampatore. Auguri e tira di nuovo!

51 BONUS! CLUB HIT

52

SFIGA n° 7 Vedi descrizione sul retro. 53

54 BLOCCO STEFANO Vedi descrizione sul retro.

55

56 ARCADE HIGHSCORES Punteggio incredibile! Vai a 58.

57 RILEGGERE i primi impaginati torna alla 55!

58

59 CHANCE n° 5 Vedi descrizione sul retro.

60 BONUS! CLUB HIT

61 BLOCCO PAOLO Vedi descrizione sul retro.

62 ARCADE HIGHSCORES Punteggio sogno. Vai alla 75!

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125 **PRIMA FASE OK!** Abbiamo tutto il materiale da recensire! Ora dobbiamo finire i giochi e iniziare a scrivere. Fai un tiro extra come premio!

26 BONUS! CLUB HIT

27 SFIGA n° 4 Vedi spiegazioni sul retro.

28 E' PRONTO E' FAR OUT! Solo se sei Fabio vai al 30.

29 TORNEO n° 2 in sala giochi! Vedi regole sul retro.

30

31 DIVERTIMENTO PORTATILE Solo se sei Gianluca vai a 85.

32 CHANCE n° 3 Vedi spiegazione sul retro.

33

34 E' PRONTO PLAYMASTER! Solo se sei Stefano vai a 36.

35 GUASTO AI COMPUTER DELLA REDAZIONE! Torna alla 33.

36 BLOCCO FABIO Vedi descrizione sul retro.

37 SFIGA n° 5 Vedi spiegazioni sul retro.

38

39 ARCADE ACTION! Solo se sei Maurizio vai al 41.

40 BONUS! CLUB HIT

41

42 BLOCCO ANDREA Vedi descrizione sul retro.

43 VIDEOGIOCHI SPORTIVI Sono pronti! Se sei Paolo vai a 45.

44 PINBALL WIZARD Federico ha conseguito Tira ancora!

45

46 SFIGA n° 6 Vedi spiegazione sul retro.

47 CHANCE n° 4 Vedi spiegazione sul retro.

48 BOARD GAMES! E' pronto! Se sei Andrea vai al 50

49 RILEGGI tutti gli articoli prima di darli al grafico! Torna alla 45.

50

1 TORNEO n° 1 Dungeons & Dragons Vedi regole sul retro. 21

2

3 GIOCO DI RUOLO! Solo se sei Stefano vai alla 16

4

5

6

7

8

9

10

11 VIDEOGIOCO ADVENTURE Solo se sei Fabio vai alla 14.

12 CHANCE n° 1 Vedi spiegazione sul retro.

13

14

15

16

17

18

19 NUOVI COIN OP IN SALA GIOCHI! Solo se sei Maurizio vai alla 22.

20

21

22

23 CHANCE n° 2 Vedi spiegazione sul retro.

24 SFIGA n° 3 Vedi spiegazioni sul retro.

LE SFIGHE

SFIGA N.1: Il geniale portinaio, perpetuamente appostato all'ingresso (certi maligni sospettano sia ibernato), ha prontamente intuito che tu non sei affatto un redattore di CVG, ma bensì un invasore extraterrestre a corto di travestimenti sensati e ha saggiamente chiamato polizia, pompieri, esercito & servizi segreti internazionali. Perdi un turno per le spiegazioni, e nenche stavolta riesci a farlo arrestare.

SFIGA N.2: La posta ha recapitato le copie del CVG inglese e di The One da cui trarre le traduzioni alla redazione di "Cucina Economica : l'Amico della Massaia" a Nuoro, perché, dicono, "l'indirizzo non era scritto chiaro". Perdi un turno per recuperarle.

SFIGA N.3: Un pacco di giochi è stato intercettato dal vicino maniaco, che è scappato in Alaska con la sua preda (e la tua macchi na, naturalmente). Perdi un turno per riprenderti il tutto.

SFIGA N.4: Black out universale nel momento in cui stavi per scoprire, dopo solo sedici ore, come finisce il gioco di punta del mese - di cui devi consegnare la recensione domani. Già che ci sei, perdi anche un turno.

SFIGA n.5: Presentazione a sorpresa del gioco più importante dell'anno nel posto più lontano del mondo, naturalmente alle sei d mattina. Ti diverti un sacco ma perdi un turno.

SFIGA N.6: Il dischetto con i testi si è irrimediabilmente rovinato, e così la copia di back up, il back up del back up, e il back up del back up del back up. Per una botta di fortuna, perdi solo un turno.

SFIGA N.7: Il pubblicitario, al ritorno dalla sua vacanza-trekking solitaria di quindici giorni nella Foresta delle Amazzoni senza armi né cibo è scivolato su una buccia di banana sulla porta di casa ammaccandosi ovunque. Rivista ferma: perdi un turno.

SFIGA N.8: Il grafico è in ferie alle Hawaii e si è dimenticato di dirti la nuova password per accedere al suo computer, in cui sono contenuti tutti gli impaginati della rivista. Perdi un turno.

SFIGA N.9: Tutte le foto dei giochi sono state rubate da un maniaco imbecille, che pensava di essere nella redazione di Playboy. Perdi un turno.

SFIGA N.10: Il corriere che portava la foto di copertina (un'esclusiva mondiale) è stato rapito dai marziani. Perdi un turno.

CHANCE

CHANCE N.1: Vai fino alla casella N.16, in cambio di questa meravigliosa barzelletta: "L'altro giorno sono entrato nel bar sotto casa, che si chiama "Caffè Mattino", e non appena mi sono seduto ho visto passare davanti alla vetrina il presentatore Mike Bongiorno perché... Il Bongiorno si vede dal Mattino!"

CHANCE N.2: Vai fino alla casella N.25, ma non senza sapere che: "L'ultimo dei Moichani gridò: ASPETTATEMI!!!"

CHANCE N.3: Vai alla casella N.34. A proposito: "Gli americani sono ameribestie che fanno "Ameribau! Ameribau!".

CHANCE N.4: Vai alla casella 50, ma ricordati: "Giuseppe Trucco è un tizio che quando cammina per strada viene sempre travolto dalle auto e dai passanti perché... il Trucco c'è ma non si vede!"

CHANCE N.5: Vai alla casella 62, e ascolta il sommo poeta Lorenzo: "Ci sono due dune nel deserto. Una dice sconsolata all'altra... speriamo che arrivi qualcheduno!"

CHANCE N.6: Vai alla casella 75, felice dell'esilarante gag: "Un uomo entra in un caffè... e ordina un'aranciata!"

CHANCE N.7: Vai alla casella 80, e goditi: "Telemaco Sicurezza entra in un bar e chiede: "Il solito!". Il barista fruga un po' sotto il bancone, poi tira fuori un pennarello e glielo dà perché... sul pennarello c'è il cappuccio di Sicurezza!"

BLOCCHI

BLOCCO FABIO (casella 29): Le cavallette, le rane, l'Esercito della Salvezza e gli zombie invadono Garbagnate. Naturalmente hai la macchina rotta e, bloccato e barricato in casa, perdi un turno.

BLOCCO ANDREA (casella 42): Sei stato eletto giudice sommo & supremo del torneo di giochi da tavolo più lungo del mondo: una stettimana non-stop, con cibo via flebo e due ore a notte per dormire (sul posto, s'intende). Perdi un turno.

BLOCCO STEFANO (casella 54): Il tuo esame di "Fisica dei campi e dei circuiti elettromagnetici applicata allo studio degli azionamenti delle macchine elettriche a motore trifase e monofase - Parte Terza" è stato rimandato per la settantaduesima volta consecutiva, oggi perché il professore si è semplicemente dimenticato che l'università esiste. Hai una crisi isterica e perdi un turno.

BLOCCO PAOLO (casella N.61): Hai ricevuto per posta un biglietto di ingresso omaggio inclusivo di volo aereo per andare alla "Fiera del Cyberpunk", a Los Angeles. Arrivato là, però, scopri che l'organizzatore è uno scienziato pazzo da fumetto che vuole installarti un chip sonoro nella nuca per rivenderti come sistema esperto musicale. Riesci a scappare ma perdi un turno.

BLOCCO MAURIZIO (casella 65): Sei finalmente riuscito a scoprire perché Fabio aveva lasciato nel giro di pochi giorni quattrocentoventisette messaggi di "Ti scongiuro, richiamami" a tua madre: la rivista (ecco cosa mi ero dimenticato!) ha chiuso settimana scorsa, e manca ancora il tuo articolo. Perdi un turno ma non ti penti.

BLOCCO GIOVANNI (casella 66): Prima o poi doveva succedere. Un tuo amico è riuscito a trovare le videocassette originali della meravigliosa serie giapponese "Remì contro Mazinga Zeta: il Giorno della Furia" in novantasette puntate e, ovviamente, non puoi esimerti dal rimanere chiuso in casa col telefono staccato fino a quando non ne saprai a memoria ogni fotogramma e battuta. Perdi un turno ma ti fai una cultura.

TORNEI

TORNEO N.1 - DUNGEONS & DRAGONS (casella N.21): Tutti i giocatori tirano il dado e avanzano del punteggio ottenuto, tranne Andrea che tira il dado due volte e avanza della somma dei punti.

TORNEO N.2 - IN SALA GIOCHI (casella N.29): Tutti i giocatori tirano il dado e avanzano del punteggio ottenuto, tranne Maurizio che tira il dado due volte e avanza della somma dei punti.

TORNEO N.3 - GIOCHI SPORTIVI SU PERSONAL (casella N.76): Tutti i giocatori tirano il dado e avanzano del punteggio ottenuto, tranne Paolo e Giovanni che tirano il dado due volte e avanzano della somma dei punti.

TORNEO N.4 - VIDEOGIOCHI D'EPOCA (casella N.82): Tutti i giocatori tirano il dado e avanzano del punteggio ottenuto, tranne Fabio e Stefano che tirano il dado due volte e avanzano della somma.

RINGRAZIAMENTI

Cogliamo questa simpatica occasione per ringraziare l'amico Lorenzo Capello per i suoi esilaranti interventi nella posta di CVG, e già che ci siamo ci congratuliamo del fatto che, dopo anni di infruttuosi tentativi per entrare nel concorso "Sederini Famosi", il nostro Lorenzo è riuscito a partecipare, con la sua rock band "River's Cage" alla prestigiosa competizione "Piccoli Frutti d'Oro" di Cuneo. Tanti saluti anche al chitarrista Pier "Piston in the Little Finger" Ghirelli, che ha la disgrazia di ritrovarsi con un simile batterista.

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

ORARIO:
9.00-12.30
15.00-19.30

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 plus
+ 50 GIOCHI + joystick
£ 670.000

AMIGA 600 *New*
£ 770.000

❖ SUPERFAMICOM ❖

World Boxing	149.000
Super Cup Soccer	149.000
Top Racer	139.000
Formula 1 Grand Prix	139.000
Magical Tarrout	109.000
Last Fighter Twin	119.000
STG Strike Gunner	119.000
Final Fight Guy	129.000
WWF Wrestling	149.000
Hokuto No Ken *New*	129.000

MEGADRIVE
+ 2 GIOCHI
£ 330.000

MEGADRIVE
+ 4 GIOCHI
£ 375.000

S.FAMICOM
+ 1 GIOCO
£ 550.000

GAMEGEAR
+ 1 GIOCO
£ 299.000

GAMEBOY
+ 6 GIOCHI
£ 215.000

LINKS
+ 1 GIOCO
£ 199.000

PC ENGINE
GT
£ 499.000

SCONTO 10%
SU 3 GIOCHI
ACQUISTATI

❖ GAMEBOY ❖

Gameboy	145.000
Light Boy	45.000
Carry Bag	40.000
Magnifier	25.000
Alimentatore 220V	18.000
Battery Pack	85.000
Hyper Boy	95.000

Giochi da £ 39.000 a £ 65.000

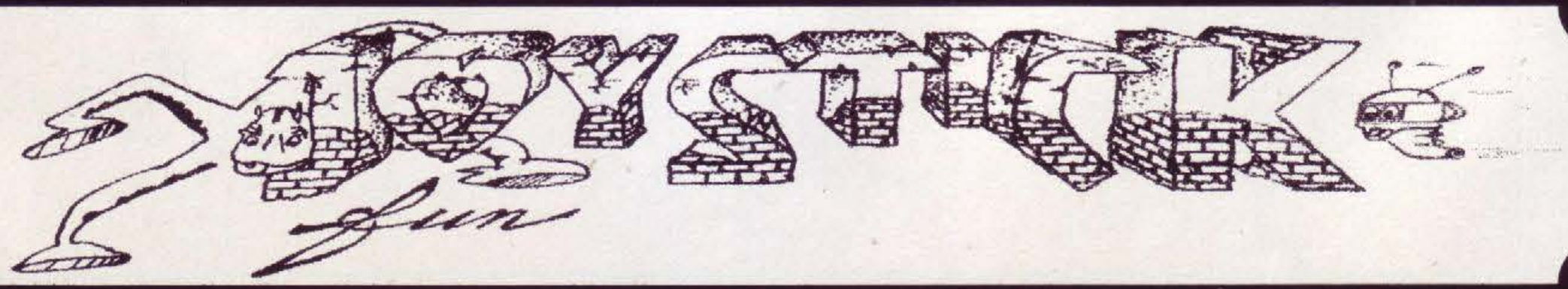
❖ GAMEGEAR ❖

Gamegear	268.000
TV Tuner	225.000
Master Gear Conv.	55.000
Battery Pack	85.000
Alimentatore 220V	20.000
Big Window	45.000
Magnifier	39.000

Giochi da £ 55.000 a £ 65.000

❖ MEGADRIVE ❖

Tennis *New*	110.000
Magical guy *New*	95.000
Chuck Rock *New*	Telef.
Delvish *New*	115.000
Senna Monaco G.P. II *New*	Telef.
Desert Strike *New*	115.000
Slime World *New*	95.000
Tecmo World Cup '92	95.000



PC

GLOBALE 69/80

SSI

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIERS

Eccoci all'ennesimo capitolo della saga di Dungeons & Dragons su computer: questo titolo appartiene alla serie "non-in-soggettiva" inaugurata anni fa con Pools of Radiance, di cui mantiene tutte le caratteristiche. Come ormai però capita da una decina di giochi a questa parte, Treasures of the Savage Frontiers non aggiunge assolutamente nulla di nuovo allo stracollaudatissimo sistema di gioco. Se da una parte questo significa che chi ha giocato con gli altri titoli può buttarsi a testa bassa nell'azione, purtroppo vuol dire anche che se avete già acquistato uno dei giochi precedenti vi ritroverete con una vecchia minestra riscaldata sul monitor, e ciò non è bello. Se appartenete a quella categoria di fanatici che si sentono irresistibilmente attratti dall'idea di far arrivare i propri personaggi all'esageraziliardesimo livello compratelo, ma se per caso siete solo un pochettino sani di mente lasciate perdere.

AMIGA

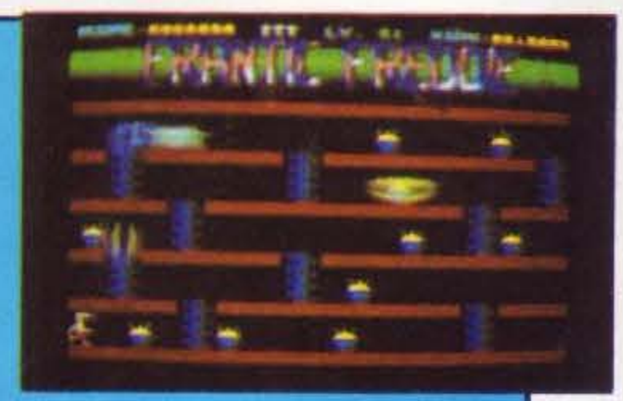
GLOBALE 78/80

DELPHINE/US G.

CRUISE FOR A CORPSE

Cruise for a Corpse è il più recente lavoro della francese Delphine Software, già famosa per i famosi ma discutibili Future Wars e Operation Stealth. Questa volta il protagonista dell'avventura è un ispettore di polizia coinvolto suo malgrado nelle indagini relative all'omicidio di un miliardario. Il bello è che tutta l'azione si svolge a bordo di uno yacht in mezzo al mare, con tutti gli elementi drammatici che questo comporta per l'atmosfera del gioco. A differenza dei precedenti titoli di questa software house tutta l'azione è rappresentata in grafica poligonale - molto bella ma piuttosto lenta. Tutto il programma è stato tradotto in italiano, ma la pessima qualità della traduzione si combina con la notevole difficoltà di base rendendo Cruise for a Corpse uno dei gialli su computer più difficili di tutti i tempi.

REVIEW



50 INCREDIBILI GIOCHI

Ecco un caso decisamente anomalo nella storia dei videogiochi: una confezione in cui la quantità vale senza dubbio più della qualità. I 50 incredibili in questione sono programmi di pubblico dominio o comunque di livello non elevatissimo riuniti su tre dischetti. Il bello sta nell'infilare un disco a caso nel drive, scegliere un titolo a caso e scoprire il funzionamento di quel che appare sullo schermo. Generalmente si tratterà di un classico passatempo come l'Othello, Forza Quattro o Mastermind, ma in alcuni casi si possono incontrare semplici giochi d'azione e persino un paio di giochini strategici piuttosto complessi. Se amate la grafica superspettacolare non prendetelo neanche in considerazione, ma se la vostra idea di divertimento è un programmino da far girare in multitasking mentre state lavorando, questa compilation è proprio l'ideale.

AMIGA

GLOBALE 62%

WICKED SOFTW.

COVER GIRL POKER

Incredibile: quando tutti credevano che gli strip poker fossero scomparsi dal mondo dei programmi per computer, ecco una software house mediamente seria che ne pubblica uno in tutti i formati possibili! Probabilmente spiegarvi il funzionamento di questo gioco è inutile. Potrebbe invece risultarvi di qualche utilità sapere che battere il computer è decisamente semplice, che è possibile scegliere la propria avversaria da una rosa di quattro pin-up inglesi e che quando vincete ci sono delle animazioni poco esaltanti che vi mostrano la fanciulla che si spoglia. A parte questo, tutto quel che rimane del programma è una programmazione mediocre sotto tutti gli aspetti, compreso quello della digitalizzazione delle animazioni. Prendetelo in considerazione solo ed esclusivamente se siete degli arrapati cronici e non avete ancora l'età per affittare le videocassette porno.

CVG HIT

AMIGA

GLOBALE 74%

THE SALES CURVE

CATALYPSE

C64

GLOBALE 65 %

GENIAS

Dirlo fa dispiacere, ma purtroppo non si può scappare davanti alla dura realtà: il C-64 sta agonizzando, e di software nuovo di una certa qualità non ne esce praticamente più. La software house italiana Genias, però, ha cercato di venire incontro alle sempre più pressanti esigenze delle migliaia di possessori di C-64 ancora in circolazione e ha coraggiosamente prodotto... *Catalypse*! Come dite? Dalle foto vi sembra un clone di *Armalyte*? Beh, avete ragione - però *Catalypse* è un pochettino più bello. A differenza che nel preistorico shoot 'em up britannico, infatti, l'astronavina protagonista di questo gioco può montare un arsenale di proporzioni bibliche, e soprattutto se la deve vedere con i nemici di fine livello più enormi che la storia del 64 ricordi. Non sarà molto, ma sempre meglio di niente. E alla fine del gioco c'è una sequenza animata che dura oltre un minuto!

AMIGA

GLOBALE 86 %

MINDSCAPE

MOONSTONE

A HARD DAYS KNIGHT

Prendete un paladino in armatura, dategli uno spadone e mandatelo a girovagare per la Britannia medioevale. Cosa otterrete? Ma è ovvio: gloria, onore, qualche soldo e un sacco di lividi & sbucciature. I protagonisti (sino a quattro) di questo gioco sono dei semplici guerrieri erranti che, in nome del Bene e del Re, se la devono vedere con tutti i mostri caratteristici della mitologia medioevale e - quando si incontrano - fra di loro. In pratica, Moonstone è una serie di spettacolari duelli all'arma bianca caratterizzati da un notevole realismo, che in termini di gioco si traduce in un sacco di sangue sparso dappertutto. Se per uno strano caso non amate la macelleria potete escludere le animazioni più cruente: rimarranno comunque i negozi e le taverne, nei quali potrete procurarvi in maniera più o meno legale armi e armature sempre più potenti & resistenti. Carino, anche se forse un po' troppo monotono a lungo andare.

AMIGA

GLOBALE 67%

DOMARK

RACE DRIVIN'

Race Drivin' è il seguito di Hard Drivin', il simulatore di guida della Atari originariamente concepito per essere usato nelle scuole guida di tutto il mondo. Le differenze rispetto al predecessore sono essenzialmente la possibilità di scegliere la propria auto e il percorso, che può andare da una normale pista per gare di velocità a un complicatissimo percorso pieno zeppo di tunnel da percorrere sul soffitto, giri della morte, salti, strettoie, precipizi & chi più ne ha più ne metta. La caratteristica tipica della conversione per home computer invece è purtroppo una sola: la lentezza. Per qualche oscuro motivo l'azione procede stentatamente, a scatti, rendendo impossibile una guida precisa come quella richiesta e ingiocabile il tutto. Peccato, perché l'introduzione animata è decisamente ben fatta!

CHUCK ROCK

La conversione del platform game più famoso della Core Design per il Commodore 64 è stata affidata a una software house italiana, e a quanto pare i nostri compatrioti hanno lavorato al meglio delle loro possibilità. Anche sull'8-bit più venduto nel mondo troviamo infatti tutti gli elementi della versione originale, benché nella conversione si siano perse un po' di sfumature di colore o di voci nell'accompagnamento musicale. A parte questo, il gioco risulta godibile come l'originale, che per qualche oscuro motivo è riuscito a essere uno dei giochi più venduti dell'anno nonostante mancasse completamente di originalità. Purtroppo di software nuovo per il C-64 non ne esce più molto, per cui l'opinione finale è inevitabile: compratelo!

C64

GLOBALE 79%

GENIAS/CORE

PC ENGINE

GLOBALE 91 %

KONAMI

PARODIUS

Leggendo le pagine precedenti avrete sicuramente notato quale sia la nostra ammirazione per Gradius, Salamander e tutti gli altri giochi della serie di shoot 'em up più famosa nel mondo. Beh, probabilmente non vi stupirete allora di scoprire che anche questo Parodius è uno dei nostri giochi preferiti, visto che altro non è che la versione comica di Gradius. Come sarebbe uno shoot 'em up comico, dite? Essenzialmente identico al gioco cui si ispira, ma con tutti gli elementi sostituiti da repliche deformate & imbecilli che fanno ridere solo a guardarle. L'astronave protagonista diventa ad esempio un polpo o un pinguino, le basi nemiche gattini o clown, la musica un medley di sinfonie allegrissime... l'unica cosa che non cambia è la difficoltà, che rimanendo discretamente elevata rende Parodius un gran gioco a tutti gli effetti e non solo una presa in giro perfettamente riuscita

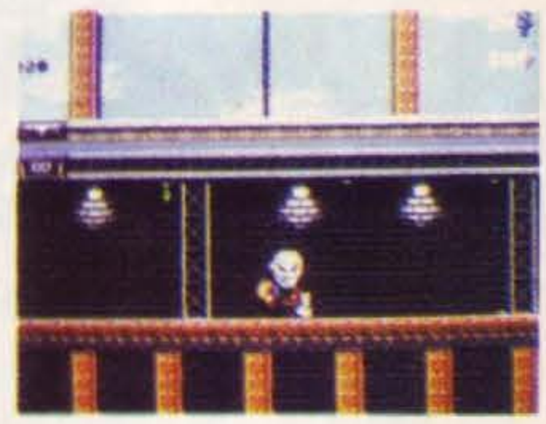
MEGADRIVE

GLOBALE 80 %

SEGA

KID CHAMELEON

Kid Chameleon altro non è che l'ennesimo gioco di piattaforme per console, con il solito personaggino che salta come un pazzo, prende bonus vari, ecc. ecc. L'elemento caratteristico questa volta è la possibilità di trasformarsi in vari personaggi: un cavaliere che scala i muri, un samurai armato di spada, il rinoceronte demolitore di barriere e così via. A parte questo, tutti gli elementi di questo gioco sembrano essere stati copiati direttamente da altri titoli più famosi - primi fra tutti quelli della serie di Mario per le macchine Nintendo. Per fortuna la qualità della programmazione, della giocabilità e del sonoro (della grafica no) è piuttosto elevata, rendendo così anche una banalità come Kid Chameleon interessante per i più sfegatati fan dei platform game.
Non che sia una situazione allegra, anzi...



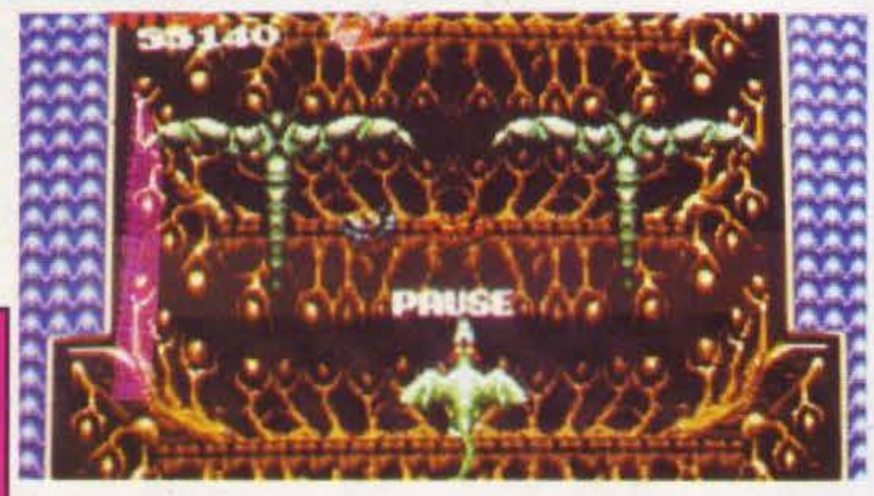
DRAGON SABER

PC ENGINE

GLOBALE 60

NAMCOT

Vi ricordate Dragon Spirit? Era uno shoot 'em up a scorrimento verticale in cui si pilotava un drago. Prendendo dei bonus aumentava il numero di teste in dotazione alla bestia, che diventava così più potente e vulnerabile. Dragon Saber è esattamente lo stesso gioco, solo che è stata cambiata la grafica dei fondali e di qualche nemico. Cambiano naturalmente anche gli schemi di movimento degli avversari e la colonna sonora, ma a parte questo i due giochi rimangono identici, con tutte le caratteristiche tipiche dei titoli di questo genere come i mostri di fine livello, i bonus con le armi extra & compagnia bella. A questo punto i casi sono due: o la trama vi interessa, non avete Dragon Spirit e vi conviene farci un pensierino perché comunque la realizzazione è discreta... o no.



SUPER NES

GLOBALE 70

SETA

EXHAUST HEAT

Chissà quante volte, giocando con F-Zero, avete pensato che bei giochi di Formula Uno si sarebbero potuti realizzare sul Super NES grazie al suo incredibile Modo 7 (che sarebbe poi il nome delle routine impiegate per la rotazione e la zoomata dei fondali). Beh, adesso un gioco di guida in Modo 7 c'è, ma contrariamente a tutte le previsioni non è così eccezionale come si pensava. Il difetto principale e gravissimo del gioco è infatti la sua lentezza, esasperata non appena compaiono altre auto sullo schermo. I particolari positivi sono invece molti - dalla possibilità di customizzare completamente l'auto al gran numero di circuiti presenti - ma senza un bel gioco al quale unirsi valgono davvero poco. Dategli comunque un'occhiata se per voi conta soprattutto l'effetto grafico.

IL CURSORE

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 3544283 - Chiuso il Lunedì mattina

OFFERTA VALIDA
PER TUTTO IL MESE DI GIUGNO E LUGLIO

AMIGA 500 PLUS £.350.000*
AMIGA 600 £.450.000*
AMIGA 600 HD £..650.000*
AMIGA 2000 £.850.000*
AMIGA CDTV £.850.000*

PC Slim 80486 SX 20MHz Hard Disk 105 MB 4MB RAM - FFD 3,5" 1.44 MB
Scheda Tseng 32768 Colori
Monitor Col. Samsung Vga .29 Pitch 1024 X 768
Mouse Microsoft Compatibile
Stampante Philips 300 CPS 9 Aghi
£.2.690.000*

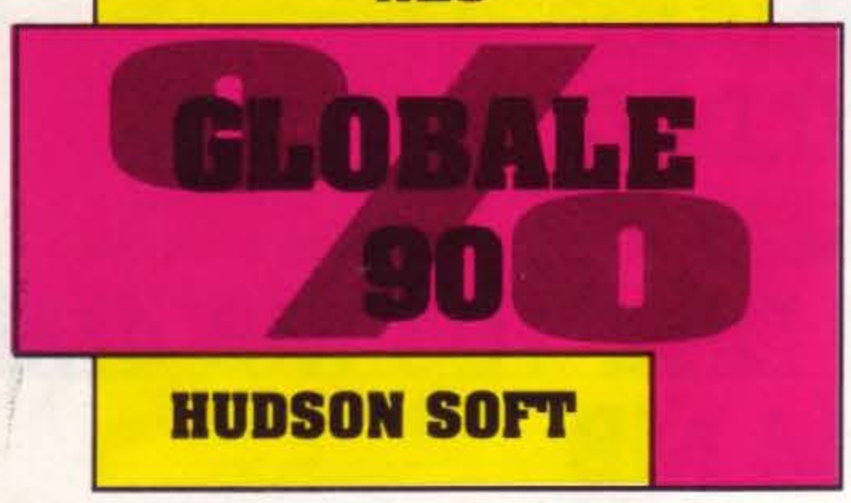
*** Offerte valide solo in permuta con amiga 500 1.3 con espansione**

Inoltre permutiamo o cambiamo la scheda madre dei vostri vecchi PC
Chiedi la valutazione del tuo usato!

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

Crediateci o no, Jackie Chan è l'attore più ricco del mondo. Anche se in occidente non lo conosce nessuno, infatti, nei paesi asiatici Jackie è considerato l'erede di Bruce Lee per quanto riguarda ogni sorta di spettacolo "marziale", e ha partecipato alla realizzazione di centinaia di film basati su combattimenti di kung fu e altre discipline simili. In questo gioco il kung fu è però uno strumento come un altro per eliminare i numerosi nemici che si frappongono fra Jackie e la sua amata, che è stata tanto per cambiare rapita da un demone. L'azione è quella classica dei platform game, con bonus, livelli nascosti e mostroni finali - da notare lo stile grafico tondeggiante e ridicolo e il livello di difficoltà piuttosto alto. Imperdibile per gli appassionati di arti marziali.

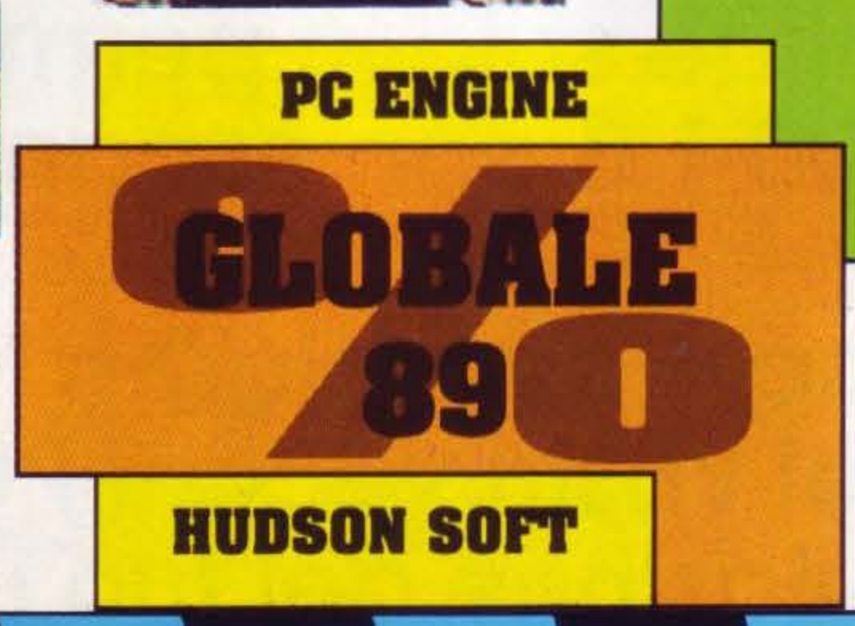
NES

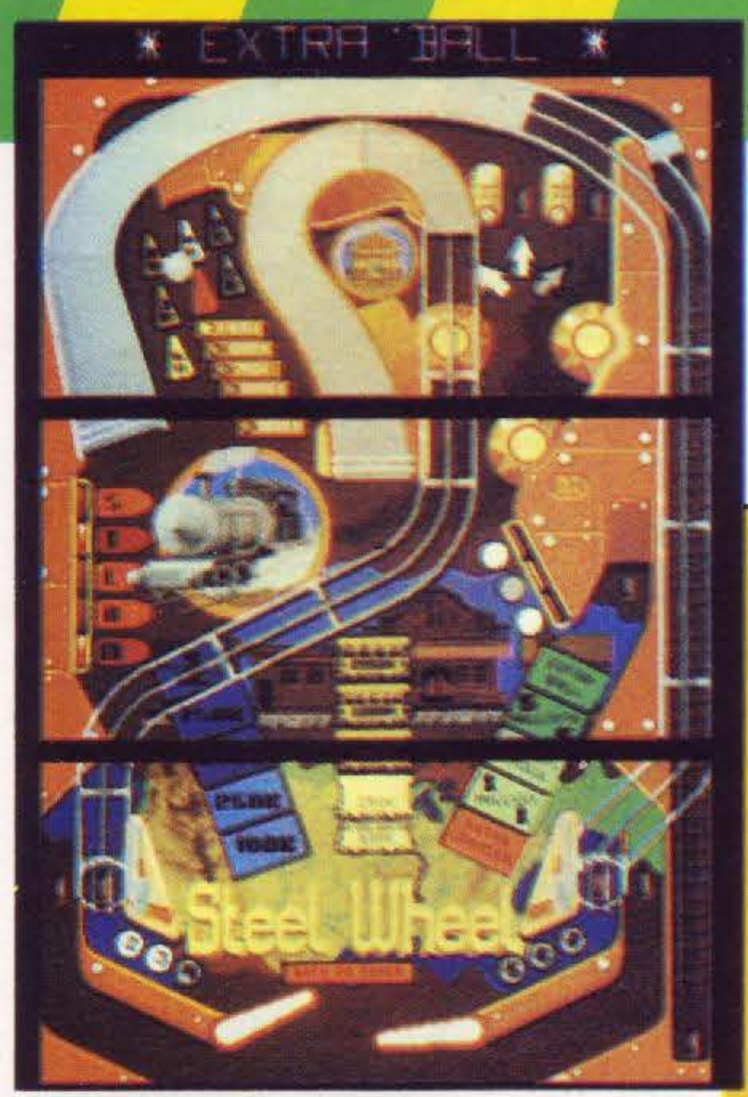


NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden è il tipico gioco "di ninja" a base di piattaforme che siamo ormai abituati a vedere su qualsiasi console, computer o coin-op. Tutto quel che bisogna fare è avanzare di livello in livello tirando spadate e shurikenate agli avversari, usando qualche trucco magico, arrampicandovi sulle pareti dove possibile e sfruttando gli elementi del fondale per eseguire acrobazie particolari. Probabilmente a questo punto penserete di avere a che fare con l'ennesimo clone di Shinobi che non merita alcun interesse, ma sbagliate: Ninja Gaiden infatti si distingue dai molti titoli simili per via della velocità con cui si svolge tutta l'azione su schermo, che lo rende senza dubbio il miglior programma di questo genere. Se mai la giocabilità ha contato qualcosa, qui regge le sorti della cartuccia, e se mai una recensione ha contato qualcosa dateci retta: provatelo!

PC ENGINE





PINBALL DREAMS

AMIGA

GLOBALE 89 %

21St. C. ENTER.

Sembra incredibile, ma fino a oggi l'Amiga non ha mai avuto in catalogo nemmeno un gioco di flipper decente. Dopo il fallimento di Rubicon, i ragazzi della 21st Century eccetera provvedono alla bisogna con non uno, ma ben quattro flipper riuniti in un'unica confezione! All'inizio del gioco è possibile scegliere uno fra i quattro tavoli con tema differente, e da là in poi è tutto un susseguirsi di luci, suoni e rimbalzi proprio come in un vero flipper. A dir la verità, rispetto alle ultime meraviglie meccaniche in circolazione i tavoli di Pinball Dreams sono un po' scarni, ma la giocabilità bilancia più che decentemente questa piccola pecca. Un'ottima scelta per la vostra softwareteca, specie se sentite spesso il bisogno di caricare qualcosa che vi tenga impegnati pochi minuti fra un impegno e l'altro.

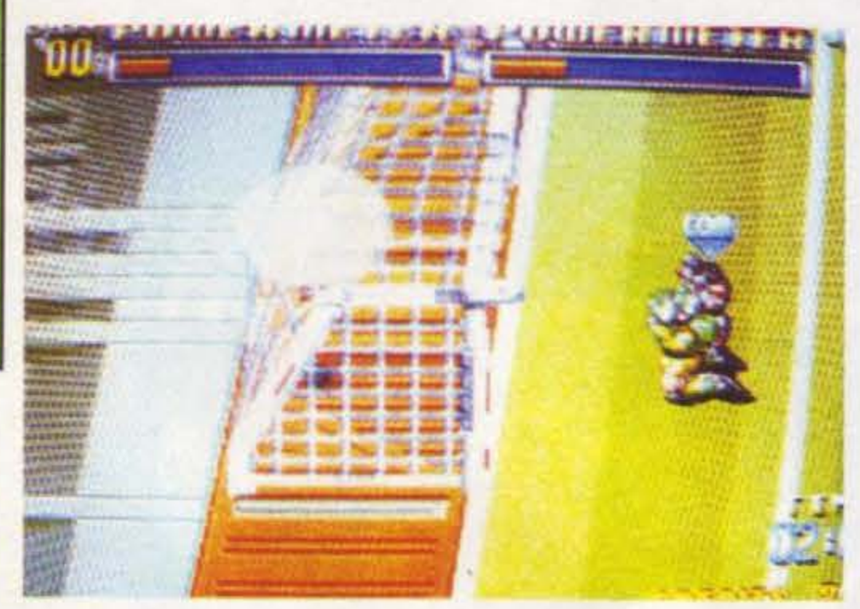
ALCATRAZ

Alcatraz è la tipica "infogrammata": un gioco con una trama e una struttura interessante che però per qualche misterioso motivo non riesce a essere giocabile e divertente quanto ci si aspetterebbe osservandone le foto. Il programma è diviso in tre fasi: una a scorrimento orizzontale, una in soggettiva e una "di arrampicata". Come già detto, c'è molta atmosfera e poca giocabilità, tante idee e poche raffinatezze: Alcatraz potrebbe piacervi molto o lasciarvi cronicamente disgustati. Una volta tanto, dategli davvero la proverbiale occhiatina la prossima volta che ne vedete una confezione in negozio!

AMIGA

GLOBALE 68 %

INFOGRAMES



SOCCER BRAWL

NEO GEO

GLOBALE 91

SNK

Nel futuro le risse sugli spalti degli stadi non esistono più. In compenso, sono i giocatori stessi a massacrarsi, grazie anche all'utilizzo di speciali corazze cibernetiche che forniscono loro poteri sovrumani. Soccer Brawl è una semplice variante del comunissimo calcio: se togliamo la possibilità di scegliere uno scenario futuristico e i costumi degli atleti di innovazione ne rimane infatti solo una. Per fortuna, però, l'innovazione in questione - ossia la possibilità di malmenare gli avversari a pugni, calci & pallonate supersoniche - è più che sufficiente per far piacere Soccer Brawl anche a chi gli sport li odia. Insomma, un gioco più che piacevole che ha come unici difetti una certa monotonia a lungo termine e - come tutti i giochi per Neo Geo - un costo astronomico.

FINAL FANTASY II

SUPER NES

GLOBALE 96

SQUARE

Final Fantasy II è uno dei primi giochi di ruolo per Super NES ad essere stato tradotto in inglese, ed.è proprio una fortunata combinazione. Questo gioco è infatti una delle migliori combinazioni che ci sia mai capitato di vedere fra semplicità di utilizzo e coinvolgimento del giocatore, che rimane letteralmente incollato al video. Il segreto sta tutto nelle numerosissime sequenze animate, negli intermezzi e nel manuale, che immergono chiunque si avvicini alla console in un mondo fantastico di gran lunga più credibile e originale di quelli proposti dalle ormai stantie serie occidentali come quella di D&D. Fra i particolari più curiosi troviamo la confezione, che contiene le mappe delle principali città che si possono incontrare e una descrizione dettagliata degli eventi relativi alle prime 8-10 ore di gioco, completa di suggerimenti per giocare nella maniera migliore. Imperdibile.

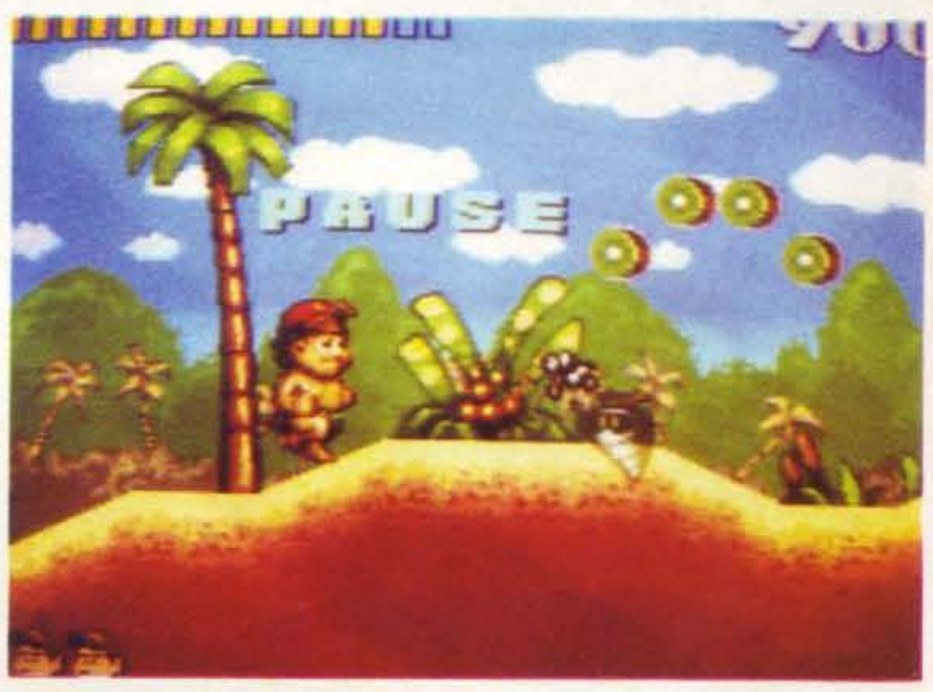
SUPER ADVENTURE ISLAND

SUPER NES

GLOBALE 93%

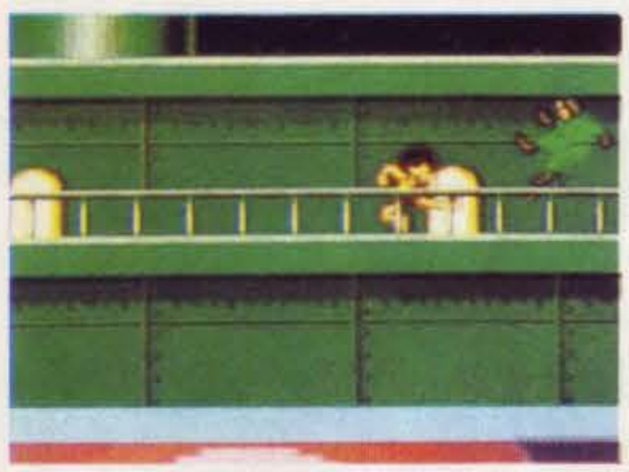
HUDSON SOFT

Anche i più grandi geni a volte hanno dei momenti di debolezza. E' sicuramente il caso della Hudson Soft, che dopo avere sfornato dei successi universalmente riconosciuti come Bomber Man (Dynablaster su computer) se ne è venuta fuori con questo Super Adventure Island. Il problema è quello ormai annoso dell'originaliltà: questo gioco riprende pari pari la sua struttura da quella di Wonderboy, e a parte delle piccole modifiche nell'aspetto dei personaggi non fa assolutamente nulla per cercare di differenziarsi dall'ormai vecchio gioco della Sega. Naturalmente, viste le capacità del Super NES la qualità audiovisiva è piuttosto alta (anche se ci sono delle musiche house abbastanza fuori luogo), ma se non fosse per i numerosi bonus e livelli segreti sparsi un po' ovunque l'interesse per questo gioco si spegnerebbe dopo appena pochi secondi.

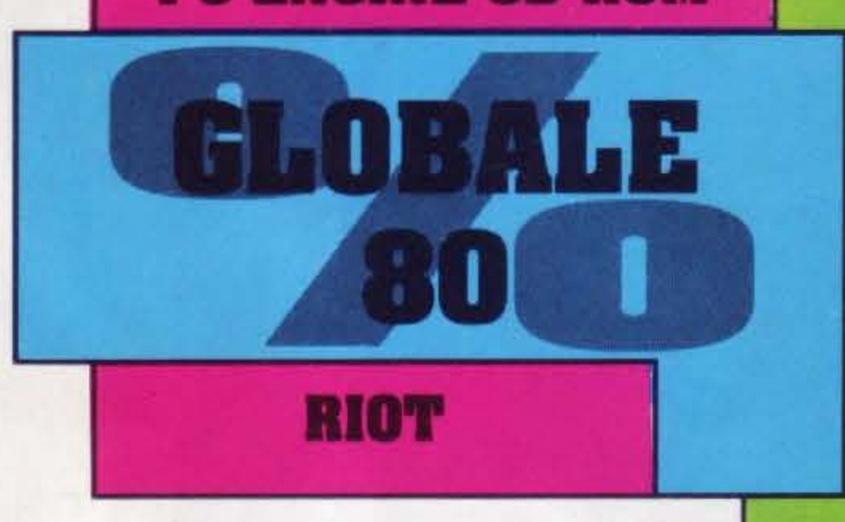


CONAN

Probabilmente vi ricorderete della serie di cartoni animati da cui è stato tratto questo gioco. La trama trattava delle vicende di un giovane pescatore che viene coinvolto suo malgrado in una guerra fra superpotenze, una storia d'amore e un paio di intricatissimi misteri - contemporaneamente. La versione giocabile delle sue avventure risulta discretamente spettacolare grazie all'utilizzo del CD-ROM come supporto, ma in realtà la struttura del programma è piuttosto povera. La maggior parte dei quadri è costituita da corse o inseguimenti in scenari a base di piattaforme - piuttosto semplice e banale. Le parti restanti sono invece decisamente più indigeste, visto che riconducono tutte a conversazioni più o meno lunghe e interattive con i vari personaggi del gioco, che parlano naturalmente in giapponese. Se impazzivate per il cartone animato e avete già il drive per CD dategli un'occhiata, altrimenti fareste meglio a cercare altrove.



PC ENGINE CD-ROM

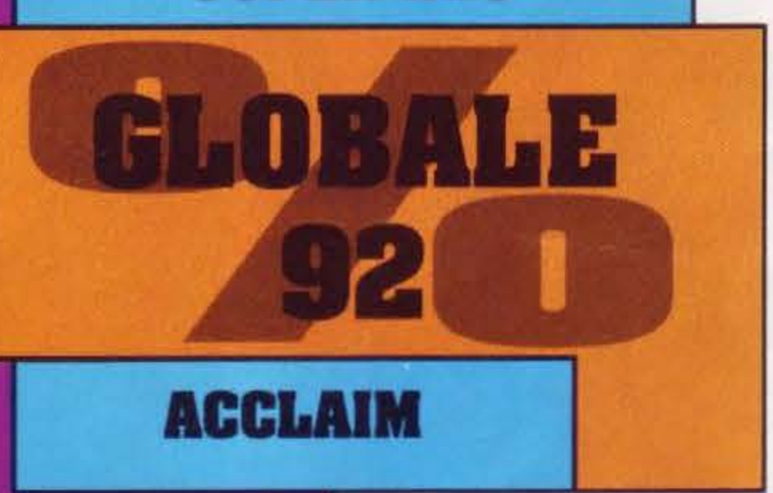


RIOT

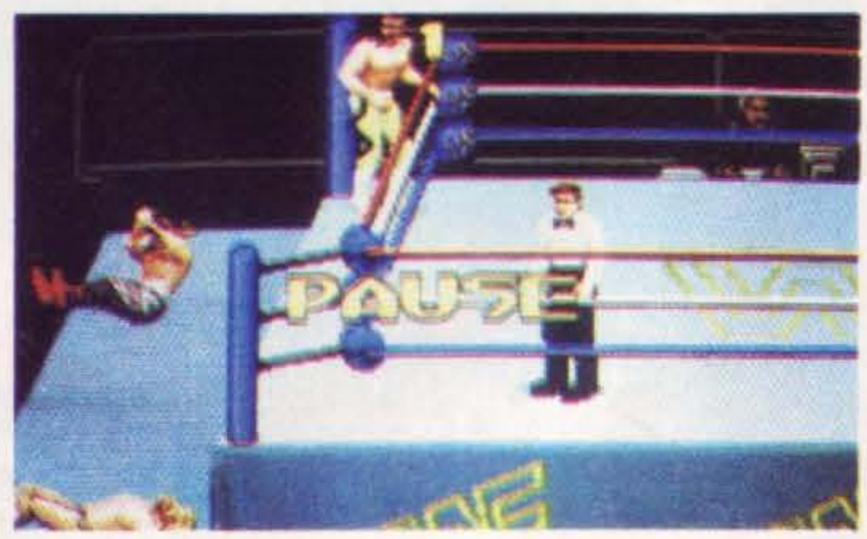
WWF

Come i più arguti tra i nostri lettori plurilaureati avranno forse potuto intuire, il WWF del titolo non ha niente a che fare con panda & orsetti vari, ma tratta di tizi grandi e grossi che si danno un sacco di botte. Lasciando da parte ogni considerazione sui rapporti misteriosi che legano il World Wildlife Fund e la World Wrestling Federation, tutto quel che c'è da dire riguardo questa cartuccia verte sugli aspetti tecnici. In effetti, l'unica differenza fra questa versione del wrestling e le 100.000 altre prodotte per le varie macchine sta nel fatto che qui gli sprite sono stati digitalizzati dai veri atleti - e nelle opzioni di gioco disponibili, che sono davvero tante. Se vi piace il genere non fatevelo scappare.

SUPER NES



ACCLAIM



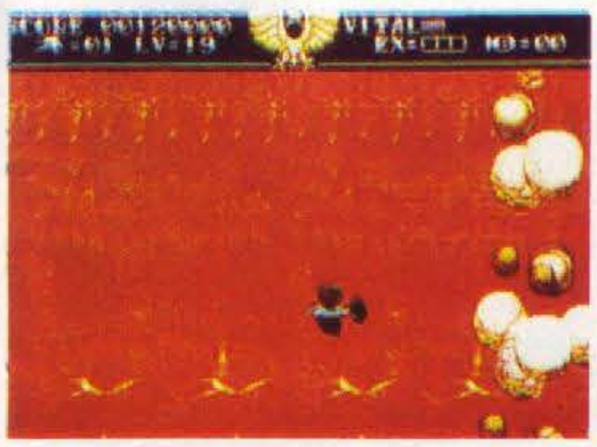
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II - THE COIN-OP

Attenzione: se conoscete il coin-op sappiate che questo gioco ne è la conversione fedele e ben riuscita, altrimenti cominciate a soffrire. Il punto è che in due anni abbiamo recensito 23 versioni differenti di giochi con le tartarughe come protagoniste, ed è venuto il momento di ribellarci... recensendo Pac-Man! In questo gioco di labirinto guidate un tondeggiante personaggio giallo che deve mangiare tutti i puntini di cui è disseminato lo schema di gioco. Gli avversari sono quattro fantasmini chiamati Inky, Blinky, Pinky & Clyde che lo inseguono ovunque, ma possono essere divorati durante il breve periodo di invincibilità attivato dalle pillole più grandi che si trovano ai quattro angoli del labirinto. L'azione è completata dai bonus che appaiono periodicamente al centro dello schermo, da un tunnel di teletrasporto e dalle scenette animate che rallegrano l'azione ogni tre quadri. Ecco.

NES

GLOBALE 91 %

KONAMI



STEEL EMPIRE

Steel Empire è il primo gioco steampunk ad apparire su una qualsiasi console o computer. Questo genere letterario e cinematografico si fonda sulle stesse basi del più famoso cyberpunk, ma essendo ambientato nel periodo vittoriano sostituisce l'elettronica con la meccanica, il cromo con il legno e l'energia nucleare con quella del vapore. In pratica, tutto ciò influenza l'aspetto degli scenari e dei veicoli protagonisti di questo shoot 'em up facendoli sembrare usciti da un romanzo di Verne. Considerazioni estetiche a parte, Steel Empire è uno shoot 'em up più che discreto, completo di tutti gli elementi che hanno caratterizzato i più recenti giochi di questo genere: possibilità di selezionare il proprio veicolo da una rosa di più candidati, power-up, sequenze di "volo in accelerazione" e così via. Provatelo, non fosse altro che per la grafica decisamente particolare.

MEGADRIVE

GLOBALE 88 %

HOT-B

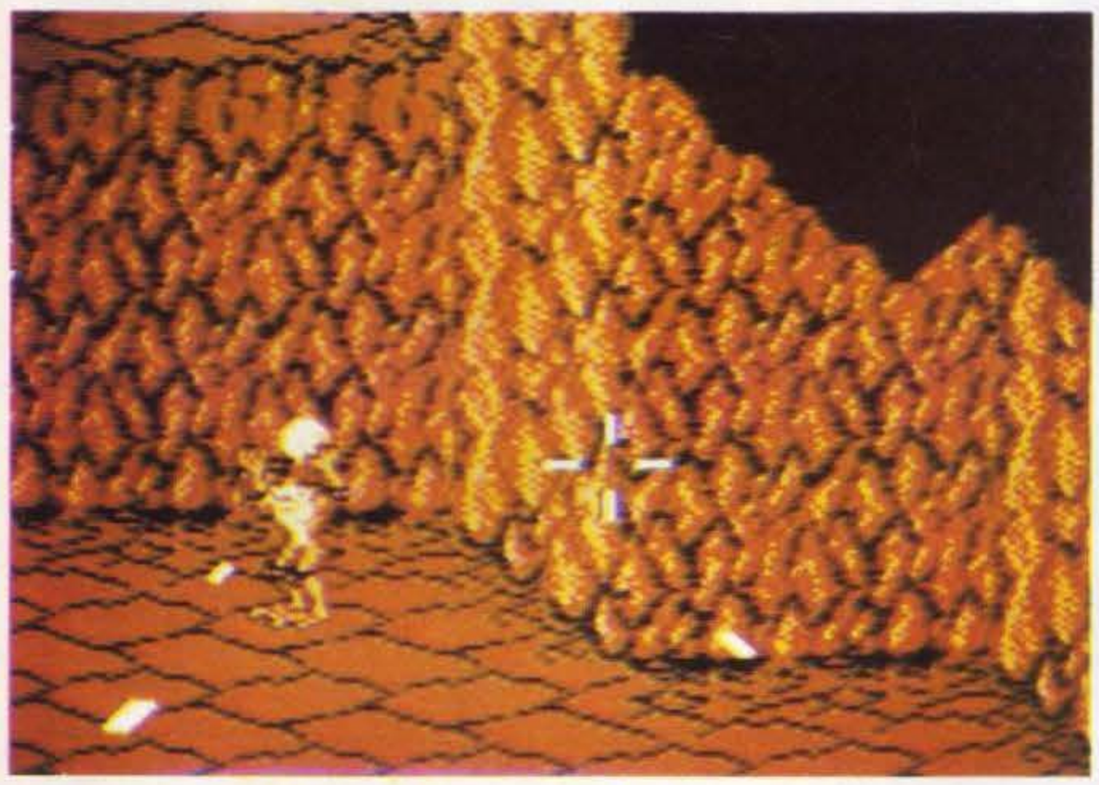
BATTLETOADS

I Rospi da Battaglia sono personaggi creati con l'intento specifico di scalzare le Turtles dalla loro posizione di predominio assoluto nelle classifiche di vendita dei videogiochi. Il loro scopo è superare una serie di livelli a base di piattaforme & arrampicate in cordata evitando o distruggendo gli immancabili nemici. L'aspetto più originale è costituito dalle battaglie con i mostri di fine livello, che vengono rappresentate secondo il punto di vista del nemico. Se vi state chiedendo perché mai dovreste preferire dei rospi a delle tartarughe, sappiate che la qualità audiovisiva di questo gioco è decisamente superiore alla media dei giochi per questa console. Il nostro consiglio è di dare uno sguardo a Battletoads la prossima volta che passate in negozio e darvi una dozzina di martellate in testa se avete appena speso tutti i vostri risparmi per comprare qualche gioco con le Turtles.

NES

GLOBALE 91 %

TRADEWEST



SUPER OFF ROAD

SUPER NES

GLOBALE 85 %

TRADEWEST

Chiamatelo Off Road, Super Off Road o Ivan Ironman 4x4 Off Road Challenge, ma la zuppa rimarrà sempre la stessa: una corsa di fuoristrada dalle sospensioni ultraelastiche su una serie di circuiti sterrati molto simili l'uno all'altro. In questo quasi-clone di Super Sprint ci sono tutte le caratteristiche che hanno reso famoso il coin-op multigiocatore di guida della Atari, dalla possibilità di potenziare il proprio veicolo alla fine di ogni gara ai bonus da raccogliere corsa facendo. Ci sono anche le cariche di azoto da utilizzare per decuplicare temporaneamente la ripresa del proprio 4x4 e l'opzione per gareggiare contro i piloti gestiti dal computer, che sono tutti piuttosto abili e fanno raggiungere livelli stratosferici alla difficoltà del gioco. Secondo noi è troppo monotono per essere giocato più di una volta al mese, ma potrebbe anche piacervi...

Computer	Offerta	Joystick Omaggio	Software a scelta fra titoli pubblicizzati	Prezzo
Amiga 500 v1.3	Game Pack	2 Quickshot II	5 giochi a scelta da L. 7.900	L. 595.000
Amiga 500 Plus, 1Mb exp 10Mb Workbench e Kickstart v2.04	Start	2 Quickshot II	2 giochi a scelta da L. 14.000	L. 649.000
	Action	2 Sad Stick 3000	2 giochi a scelta da L. 21.000	L. 665.000
	Extra	2 Sad Controller	4 giochi a scelta da L. 21.000	L. 699.000
Amiga 600, 1Mb exp 10Mb Workbench e Kickstart v 2.05, controller per Hard Disk AT	Start	2 SVI QS129-F	2 giochi a scelta da L. 14.000	L. 699.000
	Action	2 SVI QS129-F	2 giochi a scelta da L.21.000	L. 710.000
	Extra	2 SVI QS129-F	4 giochi a scelta da L. 21.000	L. 750.000
	Fun Pack	1 Quickshot II	giochi a scelta per un valore di L. 150.000	L. 799.000
Amiga 600 HD come modello precedente più Hard Disk 20Mb	Start	1 SVI QS130-F	3 giochi a scelta da L. 8.800	L. 880.000
	Action	1 SVI QS130-F	2 giochi a scelta da L. 21.000	L. 895.000
	Extra	1 SVI QS130-F	2 giochi a scelta da L. 35.000	L. 920.000
A2000 WB 2.04	Work	1 SVI QS129-F	applicativi/giochi a scelta per L. 100.000	L. 1.090.000

vendita per corrispondenza
tutti i prezzi sono iva inclusa

le offerte si intendono valide fino ad esaurimento delle disponibilità, garanzia 1 anno fornita dai rispettivi produttori (Microsys per i PC); la scelta del SW omaggio per Amiga deve essere approssimata per difetto: es. 149.900 e non 150.100

per ordini e/o informazioni:
Via Aldo Moro 2 - 25020 Flero BS
tel 030 2681454

Orario
Lunedì 15:30-19:30 **09:30 ◄► 19:30** *Sabato 09:30-12:30*

spedizioni in contrassegno a 1/2 posta assicurata

SOFTWARE ORIGINALE PER COMPUTER AMIGA

Algebra vol.1 TBI (scuole superiori)	51.600
Ami Cont Plus (contabilità ordinaria)	529.600
Ami Fat Plus (fatturazione)	119.000
Ami Mag Plus (magazzino)	148.800
Audiomaster III (musicale)	69.300
Calculus TBI (scuole superiori)	52.700
Can Do PAL (presentazioni, multimedia)	146.800
Cross Dos (legge/scrive disk formato MSDOS)	43.700
Deluxe Video III ITA (presentazioni video)	112.100
Digi Paint 3 PAL (disegno 4096 colori)	99.700
Disney Animation Studio ITA (animazione)	167.500
Distant Sun 3.0 (astronomia)	70.600
Dr T's Midi Recording Studio (musicale)	88.500
GFA Basic Compiler 3.52 (linguaggio)	60.000
Lattice/SAS C v5.11 (linguaggio)	346.100
Mac-2-Dos (HW/SW legge/scrive disk MAC)	146.800
Magellan 1.1 (intelligenza artificiale)	99.300
Math Amation ITA (matematica ogni scuola)	52.400
Paperino Impara l'Alfabeto ITA (didattico)	33.500
Personal Fonts Maker ITA (crea fonts personal)	69.300
Pixel 3D (converte immagini IFFxTS/Sculpt/..)	88.000
Professional Draw 2.0 (grafica strutturata)	196.000
Professional Page 1.3i ITA (DTP)	330.300
Sisthema ITA (totocalcio/enalotto/totip)	54.900
Toto Mania ITA (totocalcio)	40.200
Trigonometry TBI (scuole superiori)	51.600
Video Vedi ITA (titolazioni/videografica)	49.700
X-CAD Prof PAL (CAD 2dimensioni profess)	481.600
500CC Moto Manager	39.200
Aces (Blue Max)	35.000
Arkanoid II	14.000
Back to the Future III	21.000
Badlands	21.000
Barbarian II Palace	14.000
Batman the Movie	21.000
Battle Command	35.000
Betrayal	49.000
Big Game Fishing ITA	39.200
Blazing Thunder	21.000
Blue Angels Accolade	8.800
Brat	21.000
Bubble+	8.800
Buck Rogers	56.000
Budokan	35.000

Canton ITA	35.000
Car V Up	21.000
Chase HQ 2	21.000
Chuck Yagers Advanced Fighter Tactical 2.0	39.200
CoinOp Hits II (Compilation)	35.000
Crime Wave	21.000
Cybercon III	21.000
Daley Thompson Olimpic Challenge	14.000
Damocles	8.800
Damocles Mission Disk	8.800
Das Boot	35.000
Day of the Viper	8.800
Defender of the Crown	14.000
Dick Tracy	35.000
Dino Wars	35.000
Dragon Breed	21.000
Dr. Fruit	7.900
Eswat	21.000
Falcon F16	42.000
Fighter Bomber Advanced Mission Disk	21.000
Final Whistle ITA x Kick Off 2	21.000
Fireblaster	7.900
Flight Path 737	7.900
Flimbo's Quest	21.000
Football Manager World Cup Edition	8.800
Formula 1 3D	35.000
Frostbyte	7.900
Fusion	8.800
Galdregons Domain	14.000
Gold of the Americas	8.800
Hard Ball II	8.800
Hard Drivin' II	21.000
Harpoon	42.000
Horror Zombies	21.000
Hot Shot	7.900
HR-35 Fighter Mission	7.900
Hypnotic Land	21.000
Ice Hockey	7.900
Ilyad	35.000
Indy & the Last Crusade arcade	14.000
Insector Hecti in the Inter Change	21.000
Insects in Space	21.000
James Pond	21.000
Judge Dredd	21.000
Jupiter's Master Drive	35.000

Keef the Thief	8.800
Kind of Magic (compilation)	35.000
Krypton Egg	8.800
Last Ninja 2	14.000
License to Kill	14.000
Limes & Napoleon	8.800
Lost Patrol	35.000
Lupo Alberto	21.000
Mean Streets	21.000
Mega Phoenix	21.000
Mercenary	14.000
Miami Chase	14.000
Midwinter ITA	49.000
Mig 29 Fulcrum ITA	42.000
Mouse Trap	7.900
M.U.D.S.	35.000
'Nam 65-75	35.000
Narc	21.000
Narco Police	21.000
Nebulus 2	21.000
Night Breed	21.000
Obitus	49.000
Operation Harrier	21.000
Passing Shot	14.000
PGA Tour Golf	39.200
Phalanx	7.900
Plutos	7.900
Predator 2	21.000
Prehistorik	21.000
Pro Sports Challenge (collection Accolade)	39.200
Protector	7.900
Puffy's Saga	21.000
Puzznic	21.000
Rainbow Collection (compilation Ocean)	21.000
Robocop 2	21.000
R-Type	14.000
S.D.I. (Strategic Defence Initiative)	14.000
Seconds Out	8.800
Shadow Dancer	21.000
Shadow of the Beast 2 + T-Shirt	49.000
Skiddo	8.800
Ski or Die	32.500
Skrull	8.800
Sly Spy Secret Agent	21.000
Snoopy	8.800

Space Battle	8.800
Spirit of Excalibur	42.000
Starflight	8.800
Starflight 2 ITA	40.700
Strider II	21.000
Super Cars II	35.000
Super Grid Runner	14.000
Superleague Soccer	8.800
Super Off Road	21.000
Switchblade II	35.000
Swords & Galleons	35.000
Team Suzuki	35.000
Team Yankee ITA	35.000
Teenage Mutant Hero Turtles	21.000
The Bard's Tale III	45.800
The Basket Manager	35.000
The Curse of Ra	21.000
The Hunt for Red October	35.000
Their Finest Hour (Battle of Britain)	35.000
The Spy Who Loved Me	21.000
The Toyottes	8.800
The Ultimate Rider	35.000
Thunder Blade	14.000
Tie Break	21.000
Toki	21.000
Tom & The Ghost	35.000
Total Recall	21.000
Toyota Celica GT Rally	35.000
Turrican	21.000
Turrican 2	21.000
Typhoon of Steel	49.000
UMS II ITA	49.000
U.N. Squadron	21.000
Vader	7.900
Vigilante	14.000
Viz	21.000
Warlock the Avenger	21.000
Warzone	7.900
Waterloo	14.000
Wolf Pack	42.000
Wrath of the Demon	49.000
Yogi Bear in the Greed Monster	21.000
Zarathrusta	21.000
Z-Out	21.000

Joystick Amiga/Atari/C64/PC

Joy Cloche	35.000
Joy Konix Megablaster	13.500
Joy Konix Navigator AF	27.400
Joy SAD Controller	10.200
Joy SAD Stick 3000	9.100
Joy SAD Stick 5000	18.300
Joy SAD Switch Colors	17.300
Joy Suncom Analog Plus x PC	52.600
Joy Suncom Icontroller	24.500
Joy Suncom Tac 50	27.400
Joy SVI QS123(Warrior x PC)	14.700
Joy SVI QS129F (Controller)	9.500
Joy SVI QS130F (Python 1)	10.600
Joy SVI Quickshot 2	7.000
Joy Turbo Pedal	37.000

Accessori per Amiga

Cabinet Pta Monitor A500	90.000
Copritastiera A500	9.500
Drive int.PC 720Kb fujitsu	64.000
Drive int.orig. per A500	110.000
Genlock Minigen per Amiga	250.000
Janus AT + drive 3.5x720Kb	460.000
Janus XT + drive 5.25x360Kb	300.000
Kit Pulizia Drive 3.5"	4.000
Mousestick Amiga/Atari	95.000
Pta Disk 100posti x 5.25	9.400
Pta Disk 50posti x 5.25	6.900
Pta Disk Posso 70x5.25	30.000
Pta Disk Space 40x5.25	15.650
Scheda Antidrive x Amiga	5.000
Sk Kickstart 1.2/1.3 x A1.3	50.000

Modem Discovery 1200A
Modem esterno per Amiga/Atari/PC, standard V21.22.23 (Videotel)
L. 150.000

Migraph Handy Scanner Amiga
scanner manuale
64 toni di grigio
risoluzione 400dpi
sw ritocco immagini
L.385.000

Notebook Panasonic CF270
286 clock 16Mhz
RAM 1Mb exp 5Mb
Hard Disk 20Mb, drive 3.5"x1.44Mb
display retroilluminato VGA 640x480x32
2 porte seriali + 1 parallela
Dos 4 originale italiano; peso Kg 3
L. 1.500.000

GVP Espansione 32bit 4Mb
esp a 8Mb, per schede acceleratrici GVP primo tipo per Amiga 2000
L. 650.000

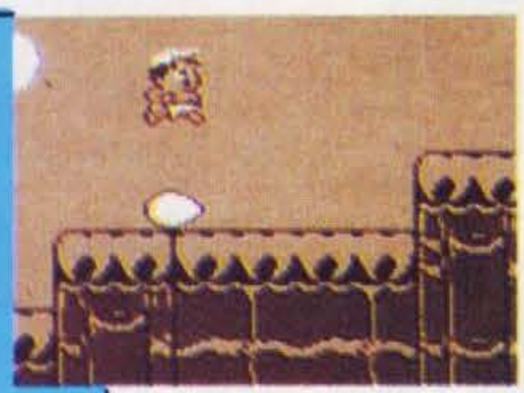
Plotter Graphtec MP-4300/51
CPU a 16bit, servo sistema digitale
velocità 64cm/sec, risoluzione 0.005mm
max area plottabile 450x330mm
colori: 8 penne; buffer 40Kb
ritenzione carta: elettrostatica
interfacce: seriale RS-232, parallela
standard HP-GL, GP-GL
display digitale per informazioni sistema
L. 2.150.000

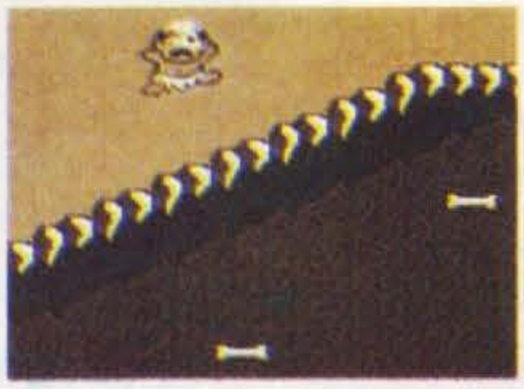
Secret Monkey Island
in italiano per PC VGA 256 colori
L. 59.000

Personal Computer: di serie, 2 seriali, 1 parallela, 1 game; tastiera 102 tasti ITA; cabinet desk con display; monitor colori 14" pixel 0.28

Processore	Clock - Mhz	Cache - Kb	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Drive 3.5	Mouse + SW	Sk VGA	Monitor	Prezzo
386SX	25	-	2	17	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.450.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.850.000
486SX	25	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.950.000
486DX	33	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 2.490.000
486DX2	50	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 2.740.000

THE ADVENTURE ISLAND - PART 2





Se avete già letto da qualche parte la recensione di Super Adventure Island sapete già tutto di questo gioco. Se avete già letto da qualche parte la recensione di Adventure Island per il NES sapete già tutto di questo gioco. Se invece avete già letto da qualche parte la recensione di Wonder Boy sapete già tutto di questo gioco. In breve: un tizio deve andare da qui a lì saltando questi, quelli & quegli altri. A un certo punto trova un'ascia, e la può tirare in testa a quasi tutti tranne che a quelli là; se invece prende lo skateboard va più veloce ma appena sbatte contro uno di quei cosi lo perde. Chiaro, no? Comunque, se potete compratevi Wonder Boy. Almeno è l'originale!

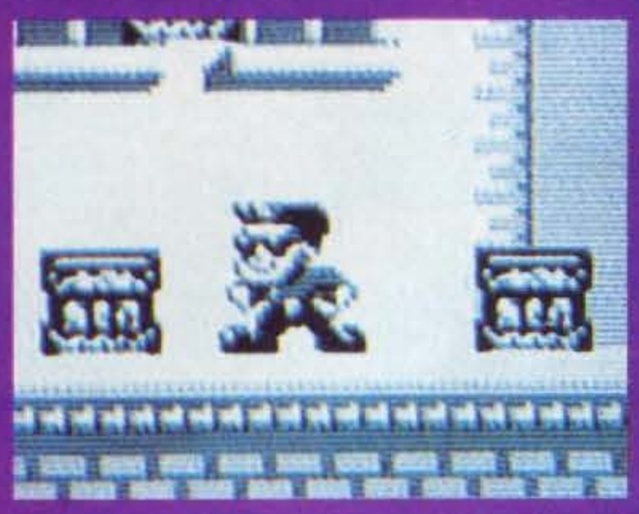
GAMEBOY

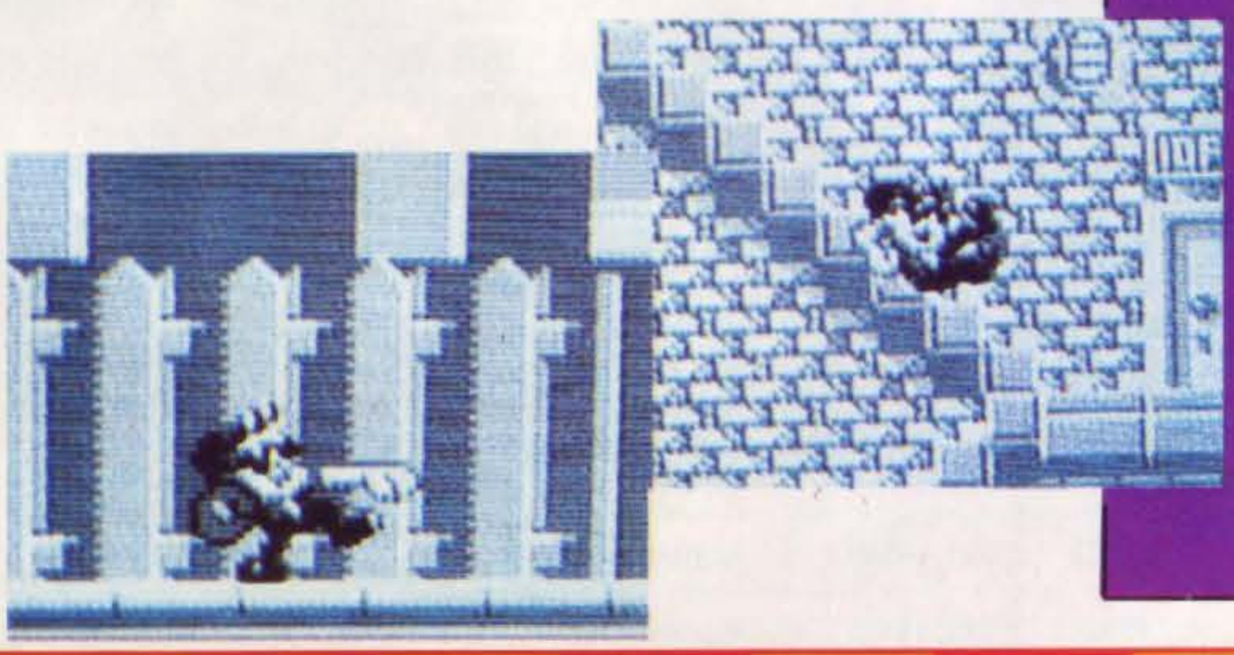
GLOBALE 73%

HUDSON SOFT

HUDSON HAWK

Avete presente il gioco per computer che non aveva niente a che fare con il film ma nessuno se n'era accorto perché tanto il film era piaciuto solo a un pastore residente in Mesopotamia? No? Beh, era ovvio. Comunque fidatevi: questa cartuccia vi vede nei panni di un ladro quasi gentiluomo impegnato in un maxifurto su piattaforme. Stile grafico teneroso, musiche carine, giocabilità eccelsa, colore chiaro, gusto pul... ehm... beh, è proprio come il carinissimo gioco per computer che non aveva niente eccetera eccetera...





GAMEBOY

GLOBALE 87%

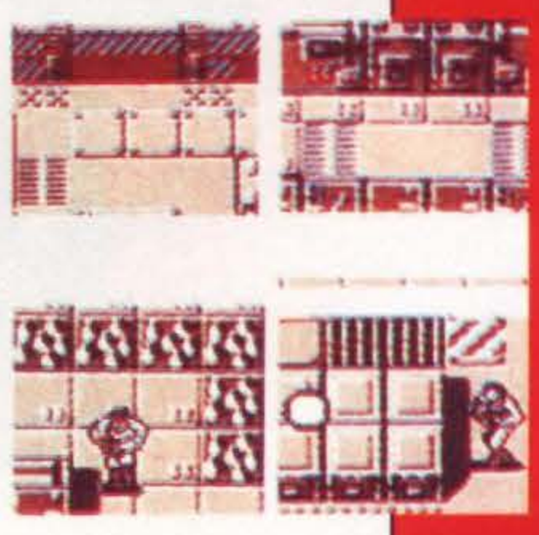
EPIC/SONY REC.

GAMEBOY

GLOBALE 92 %0

JALECO

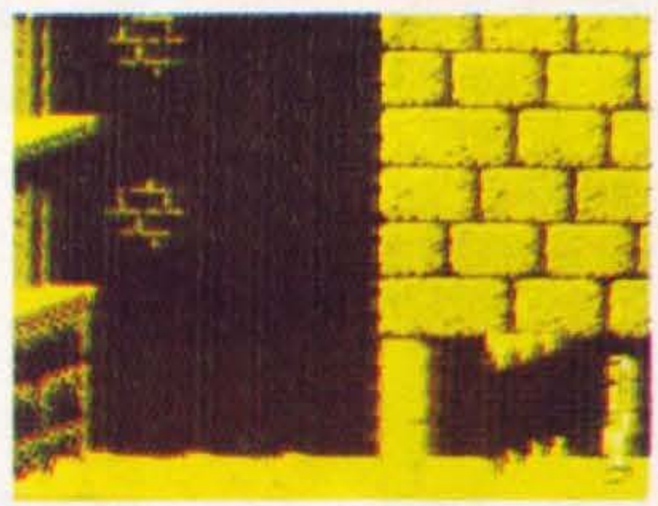
IKARI WARRIORS II



Ikari Warriors era praticamente un clone di Commando in cui si potevano usare dei carri armati per spiaccicare i nemici a piedi. Ikari Warriors 2 - The Coin-Op era lo stesso gioco ambientato nello spazio e Ikari Warriors III era meglio perderlo che trovarlo. Con questi dati alla mano sarebbe lecito aspettarsi una conversione del videogioco "quasi spaziale", ma alla Jaleco se ne sono usciti in realtà con un gioco completamente nuovo che è lo stesso un clone di Commando, ma vede il nostro eroe bloccato all'interno di una base corazzata da fare flambé. Il risultato è uno shoot 'em up multidirezionale che necessita di un minimo di strategia e vale la pena di essere provato.

PRINCE OF PERSIA

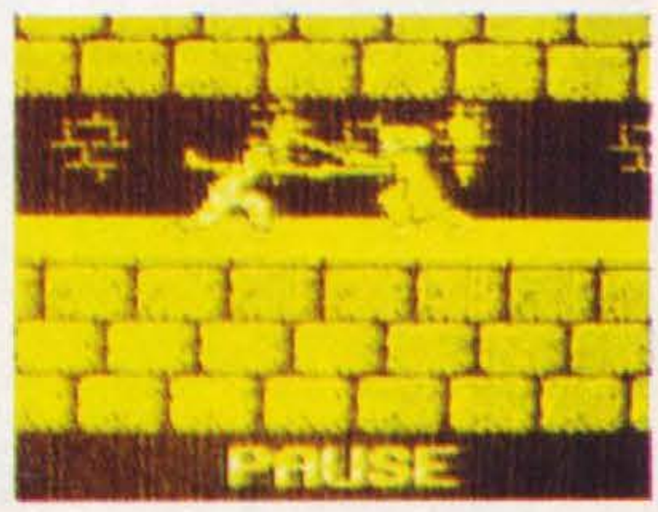
Avete già letto da qualche altra parte tutte le storie sugli sprite digitalizzati, sulle animazioni ultrafluide & tutte le altre menate tecniche che rendono comunque spettacolare questo platform game tutto sommato poco originale. Ora dovete solo scoprire che la versione Gameboy è completa di tutti gli elementi che potete trovare nel gioco originale per computer, e potete tirare da soli le somme. Un solo consiglio: se non vi piacciono i giochi dove c'è da pensare vi conviene cercare di non farvi impressionare troppo dalle animazioni e cercare un titolo più adatto ai vostri gusti.



GAMEBOY

GLOBALE 93 %0

DOMARK



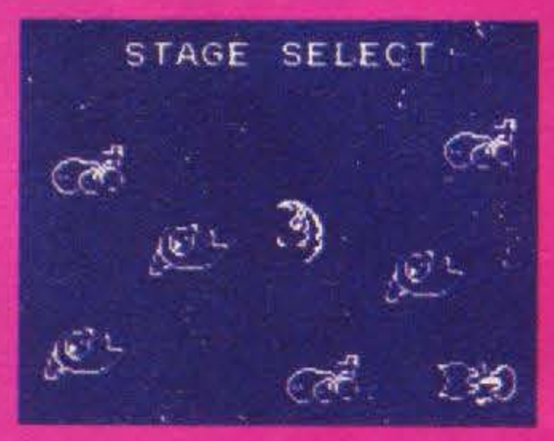
RUBBLE SAVER II

GAMEBOY

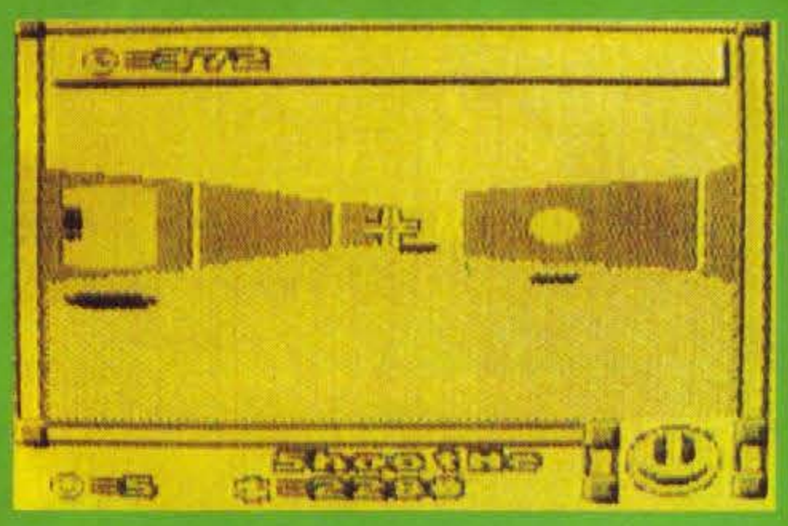
GLOBALE 81 %

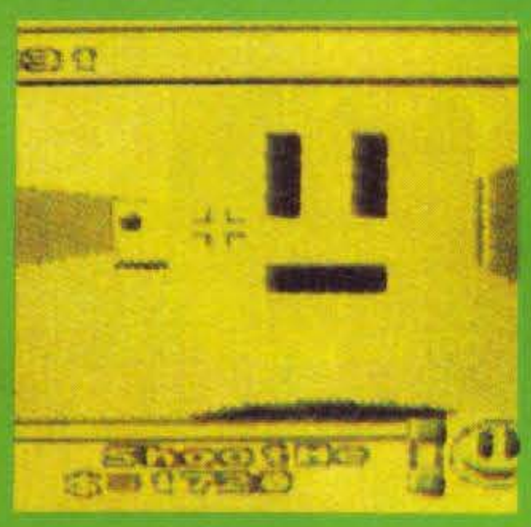
KING

Ormai la gente non sa proprio più cosa fare per movimentare uno shoot 'em up con qualche elemento un pochettino innovativo. Gli autori di Rubble Saver II (chissà dov'è finito il primo, poi...) per esempio hanno pensato di dotare l'astronavina protagonista di questo gioco di una ventosa, con la quale il veicolo può incollarsi alle pareti per evitare i proiettili nemici e all'occorrenza dondolarsi per prendere lo slancio e saltare un po' più in là. Per fortuna, se la struttura è patetica almeno il sonoro e la grafica sono buoni, per cui vi converrebbe dargli almeno un'occhiata.

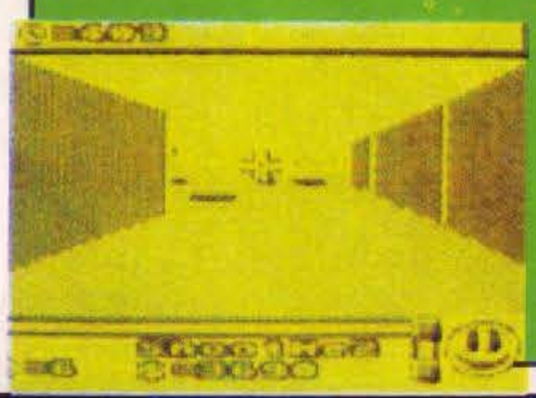


FACEBALL 2000





Prendete un labirinto, rappresentatevelo in soggettiva, fornitevi di una pistola & mandatevi a cercare l'uscita. Fatto? Bene. Ora prendete un tot di altri tizi con il vostro stesso scopo, buttateli a caso nel labirinto e guardate scorrere il sangue (possibilimente il loro). Questa struttura di gioco semplicissima nasconde uno dei più divertenti giochi per Gameboy degli ultimi mesi, anche grazie alla possibilità di giocare contemporaneamente contro avversari umani. La cosa buffa è inoltre costituita dal fatto che i tizi nel labirinto sono dei faccioni più o meno sorridenti, e quando vi eliminano vi salutano con un caloroso "Buona Giornata" digitalizzato. Idiota & simpatico.



GAMEBOY

GLOBALE 91 %

BULLET PROOF

25º SALONE INTERNAZIONALE
STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY,
VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

17•21 SETTEMBRE 1992

VIRTUALITY TROPHY

1º Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software

REGOLAMENTO

- Il SIM HI•FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:
  SIM HI•FI - Virtuality Trophy - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- **Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI•FI 1992.** In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.

1º VIRTUALITY TROPHY

R&C ELGRA

Questo coupon deve pervenire entro il **10 settembre 1992** a **SIM HI•FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano**
Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330

Nome _____ Cognome _____ Data di nascita _____

Residente a _____ Indirizzo _____ Telefono _____

chiede di partecipare al 1º VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI•FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiara di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma _____

ELENCONE

Il mega-elencone contenente ora, oltre ai titoli di tutti i numeri di Guida Videogiochi, quelli dal numero 1 al numero 17 di C+VG.

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
3D Pool	Am./C64/CPC	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	MSX/ST	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
4 Soccer	C64/PC	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
500 cc Moto Manager	Am./C64/PC	Simulmondo	S. Cor. moto	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
688 Attack Sub	PC	Elec. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 6
Aargh	Am./ST	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Abrams Battle Tank	PC	Elec. Arts	S.comb.carri	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
After the War	ST/Am./PC/ST	Dinamic	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Alex Kidd	Mega Drive	Sega						n° 15
Animator	PC	Autodesk	Creazione					n° 15
Aquanaut	ST	Addictive	Azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Arch Rivals		Bally Mid.						n° 15
Audio Digitizer	Amiga		Creazione					n° 14
Austerlitz	Am./PC	PSS	Wargame	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 13
Action!		Gottlieb			-	-	-	n° 12
Assault City		Sega			-	-	-	n° 12
Astaroth	Am./PC/ST	Palace Softw.	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Astro Marine Corps	Am./C64/CPC	Dinamic			-	-	-	n° 12
Astro Marine Corps	ST	Dinamic			-	-	-	n° 12
Axel Magic Hammer	Amiga	Gremlin	Platform	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Action Fighter	Am./Sp./C64	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	CPC/PC/ST	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Adidas Beach Volley	Am./ST				-	-	-	n° 3
Adv. OCP Art Studio	ST/C64/CPC	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Advanced Ski Sim.	Amiga	C. Masters	Sport	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders 01	ST/Am./PC	Tomahawk	S.Rallye 4x4	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Airball	Am./ST	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Airball	Apple II GS		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Airball	C. Atari							Cons. n° 2
Airball	XE System	Atari						Cons. n° 1
Airbone Ranger	Amiga	Micropose	Az./sim.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Alex K./H. Tech W.	Sega	Sega	A./adv/edu.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Alien Mind	Apple II GS	PBI	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	-	n° 1
Alienator	PC128 Prod.	Ubi Soft	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Alpha Mission	C.Nintendo	SNK						Cons. n° 1
Altered Beast	Am./C64/CPC	Activision	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Altered Beast	Console Sega							Cons. n° 1
Altered Beast	Console Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Altered Beast	ST	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
American pro Footb.	Console Sega							Con. n° 1
Anc. art of war at sea	Mac/PC	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Andromeda Mission	Amiga	Demonware	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Apache Strike	PC EGA CGA	Activision	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
APB	Am./CPC	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	PC/ST	omark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Aquaman	Am./ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Archipelagos	Am./PC/ST	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Arena	Gottlieb							n° 1
Airbone Ranger	ST	Micropose	Az./simul.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Arkanoid	Am./A.IIG/C64	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid II	Am./CPC/ST	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	Spectrum	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid	ST	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Astaroth	Amiga/ST	Hewson						n° 3
Asterix	ST	Coktel Vi.	Strat./azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
B.A.T.	Am./C64							n° 9
B.A.T.	CPC/ST/PC							n° 9
Baal	Am./C64/ST	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Bad Cats Williams								n° 12
Bad Company	ST	Logotron	Sh.'em-up	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Ballarena		Sisteme						n° 13
Bar Games	PC EGA,CGA	Accolade	Multiprova	5	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 11
Basketball Nightmare		Sega						n° 15
Batman the Movie	Am./C64/CPC	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Batman the Movie	Sp./ST	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Battle Outrun		Sega						n° 14
Battle Squadron	Amiga	Innerprise	Sh.'em-up	19,5	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	Am./C64	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	CPC/ST	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Becker CAD ST	Micro	Application	Creazione					n° 14
Beverly Hills Cop	ST	Tynesoft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Big Business	Am./C64-128	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Big Business	PC/ST	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Black Lamp	Am./C64/Sp./ST	Action Game	Platform	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Black Tiger	Am./C64/CPC	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Black Tiger	Sp./ST	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Block Out	Am./PC	Rainbow Arts	Incastro	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Blodia	NEC	Hudson Soft						n° 15
Blood Money	Am./PC/ST	Psygnosis	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Bloodwich Data D. 1	ST	Image Works	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bloody Wolf	NEC	Data East						n° 12
Blue Angels	Am./C64/PC	Accolade	Acr.aerea	13	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 13
Bomber Bob	Amiga							n° 11
Borodino	Am./PC	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	-	-	n° 12
Boulder Dash	Am./C64/PC	First Star	Azione/rifles.	6	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Bouncing Bluster	Apple II	Fantasia S..	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Break'in	NEC	Naxat Soft						Co.n° 5
Bruce Lee Lives	PC	Toolworks	Sim.arti marz.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Bubble Plus	Am./CPC/ST	Infogrames						n° 13
Budokan	PC	Elec. Arts	Sim.arti marz.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Buggy Boy	Am./C64	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Buggy Boy	CPC/Sp.	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bull Fight	NEC		Cream					n° 15
Bal. of Power 1990	Am./Mac/PC	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Ballistix	Am./ST	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Balle Valley	Amiga	Hewson						n° 5
Barbarian	Am./C64/CPC	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian II	Am./C64/CPC	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	Sp./ST	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian	ST	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bard's Tale II	Am./C64	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	Apple II GS	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Basket Ball Nightm.	Sega	Sega	Animazione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Batman	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Batman the C.Crus.	Am./C64/ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Batman the C.Crus.	Spectrum	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Battle Chess	Am./C64/PC/ST	Elec. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	Am./PC	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Bankok Knights	Am./C64	System 3	Combatti.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	CPC /Sp./ST	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Am./Apple/ST	D. 2 faccia	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	C64/Mac/PC		Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Battle of Napoleon	C64/PC	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battlehawks 1942	Am./PC/ST	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Battletech	Am./C64/PC	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Big House	Gottlieb							n° 8
Bio Challenge	ST	Delphine Sof.	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Bionic Commando	Am./C64/CPC	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	Sp/C. Nint.	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bit Medicus	CPC 6128							n° 8
Black Magic	Amiga	Procovision	Gi.di scale	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Black Tiger	Am./C64/ST	Capcom						n° 9
Blasteroids	Am./C64	Im. Works	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	CPC/MSX	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Blood Money	Am./ST	Psygnosis	S.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Bloodwych	Am./ST	Imagew.	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloody Wolf	C. Nec HE	System	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Blue Thunder	Lynx							Co. n° 3
Blue Angels	PC	Accolade	Sim.volo A.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°
Bomber Raid	C. Sega							Co. n° 2
Bowls	Amiga		Bocce	12	☆☆☆	☆☆☆ ☆	-	n° 3
Bridge in V magg.	PC CGA	Bridgeur	Bridge	15	-	-	-	n° 5
Brainache	Spectrum		Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Bubble Bobble	Am./ST/C64	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	CPC/Sp.	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bumpy	CPC/ST	Loriciels	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Burger Time	Mattel	Electr.						n° 6
Butcher Hill	Am./C64	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	Sp./ST	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
C.Y.'S A.Trainer 2.0	PC CGA	Elec. Arts	s.volo acr.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Cabal	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 11
Cabal	CPC/Sp./ST	Ocean	Azione	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Canvas	ST	Microdeal	Creazione					n° 15
Casino Games		Sega						n° 13
Centurion D. of Rome	Am./PC/ST	Elec. Arts						n° 13
Chambers of Shaolin	Am./ST	Grandslam	Combat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Chase H.Q.	NEC	Taito						Co.n° 5
Chase HQ	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chase HQ	CPC/ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chess Player 2150	ST	CP Software	Scacchi	19	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 12
Chicago 90	Am./CPC/ST	Microids	Azione/strat.	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Clown O.Mania	Amiga	Starbyte	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Cobra Triangle		Nintendo						n° 14
Commando		Atari						n° 13
Continuum	Macintosh	-	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Crazy Shot	ST	Loriciel	Sparo	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Crime City		Taito						n° 13
Croc. per un Cadavere	ST	Delphine Sof.						n° 11
Crude Buster		Data East						n° 14
Cyberball	Am./C64/PC	Domark/Ten.						n° 12
Cyberball	Sp./ST	Domark/Ten.						n° 12
Cyclone		Williams						n° 15
California Games	Ap. II/C64	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C. Sega							Co. n° 1
California Games	CPC/PC/Sp.	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	Lynx							Co.n° 3
Capone	Amiga	Actionw.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Captain Blood	Am./C64/CPC	Infrogames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Silver	C. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Carrier Command	Am./C64/CPC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	PC/ST	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Casino Games	C. Sega							Co. n° 2
Castelvania	C. Nintendo	Nintendo						n° 3
Castle Warrior	Am./ST	Palace Soft.						n°2
Cav. Hugh-Lympics	C64/PC	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Chamonix Challenge	Am./C64/CPC	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	PC/ST	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chaos Strikes Back	ST FTL	Micropose						n° 6
Chariots of Wrath	A./C64/ST	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chase H.Q.	Taito							n°2
Chess Master 2100	PC	The Sof. T.	Scacchi	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Chicago 30'S	CPC/C64/Am.	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	MSX/Sp./ST	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chuck Yaeger's A.F.T.	App. II/C64	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	CPC/PC	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Circus Attractions	C64	G. Goblins	Multiprova	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
City Connection	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Cloud Master	Console Sega	Sega	S.'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Curse of the Az. Bonds	C64/PC	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Cyberball 2072	Atari							n° 10
Colossus Chess 4	Spectrum	CDS	Scacchi	15	☆☆☆	-	-	n° 5
Conflict Europe	Amiga	Mirrorsoft	Wargame	16	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 7
Continental Circus	Am./C64/CPC	Taito						n° 7
Continental Circus	PC/Sp./ST	Taito						n° 7
Cosmic Pirate	Am./ST	Palace Soft.	Arcade/stra.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Crack	Amiga	Linel	Rompimat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	Am./CPC/PC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars II	Am./CPC/ST	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars	Mac/ST	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crossbow	Con.	Atari						Co.n° 2
Crossbow	XE System	Atari						Co. n° 1
Custodian	Am./ST	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybermind	ST	Ubi Soft	Rifl/azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybernoid	Am./C64/CPC	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cybernoid II	Am./C64/CPC	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid II	Sp./ST	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid	Spectrum	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyborg Hunter	Cons. Sega							Co. n° 2
Dark Chambers	XE System	Atari						Co. n° 1
Dark Fusion	CPC/Sp.	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dali 3 ST ALM								n° 11
Damocles	Am./PC/ST	Active	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Danger Castle	Amiga	Kunert Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Darius +	Am./ST	The Edge	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Dark Century	PC/ST	Titus	Az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 15
Dark Chambers	XL/XE	Atari	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Dead Angle	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Deep blue	NEC		Sh.'em-up	7	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Deluxe Production	Amiga	Elec. Arts						n° 11
Deluxe Strip-Poker	Am./PC/ST	Deluxe	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	-	☆	n° 13
Didot	ST	ALM	Creazione					n° 14
Digital Champ	NEC		Naxat Soft					n° 12
Donkey Kong Classics		Nintendo						n° 15
Doramon	PC Engine	Hudson Soft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Doramone	NEC	Hudson Soft						n° 15
Double Dribble		Nintendo						n° 14

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Dragon Breed		Irem						n° 13
Dragon Spirit	Am./ST/CPC	Tengen	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Dragon Strike	PC	SSI						n° 14
Dragon Wars	C64	Interplay	Ruolo	11	☆☆☆	☆	☆	n° 13
Dragon's Kingdom	Am./C64	Genias						n° 14
Dragon's Lair	PC/ST	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Dragon's Lair	Am./C64	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Drivin' Force	Am./ST	Digital Magic	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Dynasty Wars	Am./C64/CPC	Capcom						n° 12
Dynasty Wars	Sp./ST	Capcon						n° 12
Dark Side	C64/CPC/PC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	Sp./ST	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Datastorm	Amiga	Soren	Sh.'em-up	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Deflektor	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Deja Vu II	Am./Mac./ST	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deluxe Paint III	Amiga	Elec. Arts						n° 4
Day of the Viper	ST	Accolade	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Decathlon	Atari	Activision						Con. 4
Deflector II	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dizzy Treasure Island	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dogs of War	Am./ST	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Double Dragon	Atari	Activision						Con. 4
Demon Stalders	PC/C64	Elec.Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Denaris	Amiga	Rainbow A.	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Denaris	C64	Rainbow A.	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Desert Falcon	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Destroyer	Amiga	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	A.II GS/CPC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	PC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Dominator	Am./C64	System 3	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Double Dragon	Am./C64	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	C. Sega/Sp.	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dunk	VC 2600	Atari						Co. n° 1
Dragon Ninja	Am./CPC/C64	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Ninja	Sp./ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Power	Con.Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Dragon Spirit	Am./C64/CPC	Domark						n° 7
Dragon Spirit	C. Nec	Namco						Co. n° 1
Dragon Spirit	Sp./ST	Domark						n° 7
Dragon's Layer	Amiga	Readysoft	Dis. an.int.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Dragons Breath	Am./ST	Palace Sof.						n° 8
Dragonscape	Am./ST	H.Software						n°2
Dugger	Am./ST	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dungeon Explorer	Console Nec	Hudson Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Dungeon Master	ST	FTL						n° 1
Dynamite Dux	Console Sega							Co. n° 1
Echelon	Am./C64/PC	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Electrocop		Atari						n° 15
Elvira, Sig. della Notte	Am./C64/	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Elvira, Sig. della Notte	PC/ST	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Esc. From the Planet...	Am./C64	Tengen						n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Esc. From the Planet...	PC/ST	Tengen						n° 12
Escape from Hell	PC	Elec. Arts	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
European Superleague	ST	CDS	Sim.calcio	8	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Extase	Amiga	Cryo	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 15
Exterminator		Gottlieb						n° 12
Eye of Horus	Am./PC	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Elvira and the Party M.		Bally						n° 10
Emperor of the Mines	ST	Impressions	Sim./econ.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	Am./ST	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
European Superleague	Am./C64/CPC	CDS						n° 7
European Superleague	Sp./ST	CDS						n° 7
Excitebike	Nintendo							n° 6
Explora	Amiga/ST	Infromedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Explora II	Amiga	Infromedia	Adventure	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Fetiche Maya	ST	Silmaris	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
F-15 Strike Eagle II	PC e comp.	Micropose	Sim.di volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
F.Break Basket-Ball	Amiga							n° 4
F16 Combat Pilot	PC	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F 14 Tomcat	Atari	Absolute						Cons. n° 5
Fallen Angel	Amiga	7 Screen	Beat'em-up	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Fantasy Zone	PC Engine	Avenue	Arcade	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ferrari Formula One	Am./PC/ST	Elec. Arts	Simulazione	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	Am./CPC	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	PC/ST	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighter Bomber	Am./C64/PC	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighter Bomber	Sp./ST	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighting Soccer	Am./C64/CPC	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighting Soccer	Sp./ST	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Final Command	ST	Ubi Soft	Adv./icone	14	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Fire	Am./ST	ND Product.	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Fire Brigade	Am./Mac	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
Fire Brigade	PC/ST	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
First Person Pinball	PC./ST	Tynesoft	Flipper	3	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Foot. Man. W. Cup E.	Am./C64/MSX	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Foot. Man. W. Cup E.	PC/ST	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Footbal. of the Year 2	Am./C64/ST	Gremlin	Calcio man.	6	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
F. Bar. W. Cup K. Off	Am./C64	Reflex	Calcio					n° 11
Fred	Am./PC/ST	UBI Soft	Arcade/adv					n° 11
Fred	Amiga	Ubi Soft	Arc./adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Freddy Hardest	Am./C64	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Freddy Hardest	CPC/Sp.	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Full Metal Planete	ST	Infogrames	Strat./warg.	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Face Off	ST	Anco	Hockey ghiac.	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Falcon	Am./Mac/PC	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Sp./ST	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon the M.Disk-V1	Am./ST	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Fiendish Freddy's	Amiga	Mindscape	Multiprove	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Final Frontier	PC CGA EGA	PSS	Wargame	11	☆☆	☆☆	-	n° 6
Final Lap	Namco							n° 4
Fire King	C64	M. Forte/SSG	Adv. An.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
First Strike	C64	Elite	comb.aereo	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Fire Power	Amiga	Micro Illusion	az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fire Zone	C64/PC	PSS	War.mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Flyng Shark	C64/CPC	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Flyng Shark	Sp./ST	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
FM Melody Maker	ST	Upgrade						n° 8
Foft	Am./PC	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	ST	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Forgotten Worlds	Amiga	Capcom	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Forgotten Worlds	Con. Sega	Sega						Co. 4
Freedom Force	Con. Nintendo	Sunsoft						Co. n° 3
Fright Night	Amiga	Microdeal	Az./Orrore	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Fusion	Am./ST	Elect. Arts	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Futbol Champ	Inor							n° 5
Future Sport	ST	Actual Scree.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Galactic Conqueror	ST	Titus	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Galaga	Con. Nintendo	Nintendo	Arcade	3	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Galaxy Force	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
G.P. Tennis Manager	Am./C64	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
G.P. Tennis Manager	PC/ST	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaga 88	PC Engine	Namcot	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaxy Force II	Sega/ST	Activision	Arcade	10	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Gates of Zendocon		Atari						n° 15
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ghostbusters II	PC/Sp./ST	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆		n° 11
Ghouls'n Ghosts	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Ghouls'n Ghosts	Am./ST	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Gods of Whrath	C64		Arcade					n° 11
Golden Axe		Sega						n° 12
Grand National	Amiga	Elite	Cavalli/strat.	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Garfield: Winter's Tail	ST	The Edge	Azione	12	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gary Lineker's Hot Shot	C64/CPL/Sp.	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gates of Zendocon	Linx							Co. n° 3
Gauntlet II	Am./C64/CPC	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	Spectrum	UD Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gemini Wings	C64	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Gemini Wings	ST	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Ghost'n Goblins	C16/C64/CPC	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Nint./Sp.	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghostbusters	Ap.IIe/800 XL		Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	PC/ST/Sp.	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Sega	Sega	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Ghouls'n Ghosts	Am./Sega	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	C64/CPC/PC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom						n° 5
Giganoid	Am./A. II GS	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	CPC/PC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Golvellius	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Goonies II	Nintendo							n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Grand Monster Slam	Am./C64/PC	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	ST	G.n Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Prix Circuit	C64	Accolade	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Grand Prix Master	Am./CPC/PC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	MSX/ST	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Gravity	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Great Courts	Am./ST	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Golf	Con. Sega	Sega	Golf	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Gridiron	Am./ST	B. Soft.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Guerilla War	C64/CPC/Sp.	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Gumshoe	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 1
Gun Smoke	CPC/MSX	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	Nintendo	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gunhed	Console Nec							Co. n° 2
Gunship	Am./C64/CPC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	MSX/PC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	Sp./ST	Micropose	Simulazi.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
H.A.T.E.	C64/Col.	Gremlin	Sh..'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Sega/ST	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Hang-on		Sonic						n° 14
Hard Drivin'	Am./C64	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Hard Drivin'	CPC/PC	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harpoon	PC	PSS	Warg.e nav.	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 15
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Hell Raiser	Amiga	Exocet Soft.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Highway Patrol II	ST	Microids	C. auto/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Hockey Pista	ST	Lindasoft						n° 12
Home Office Kit	Amiga	The Disk C.						n° 12
House Music System	CPC	Esat						n° 11
Hoyle's Book of Games	Amiga	Sierra	Gioco carte	16	☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Hard Drivn'	Con. Atari	Tengen						n° 6
Hawkeye	Am./C64	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Heavy Metal	Am./C64/PC	Accen						n°2
Heavy Unit	Taito							n° 3
Hellraiser	ST	Exocet	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Hero's Quest	PC IBM eC.	Sierra						n° 8
Heroes of the Lance	Am./ST	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Hi Ball	Tecnoplay							n° 5
Highway Patrol	CPC 6128	Microids	Az.s/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	C64/PC/ST	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hogan's Alley	Nintendo							n° 1
Hollywood Heat		Premier						n°2
Hostile All Terrain	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hot Chase		Konami						n° 5
Hoyle	PC	Sierra on Line	Rifles.carte	13	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 8
Hot Rod	Am./C64/CPC	Activision						n° 10
Hot Rod	Sp./ST	Activision						n° 10
Hyperdome	ST	Exocet	Sh.'em-up	10	☆☆	☆☆☆	☆☆	n°
I Play 3D Soccer	Am./64/PC/ST	Simulmondo						n° 14
Ice Hockey		Nintendo						n° 13

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Imperium	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Insecotr X		Atari						n° 11
Interf. Midi Trilogic	Amiga	Creazione						n° 14
Interphase	Am./ST	Imageworks	Azione/str.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
It Came from the Des.	Amiga	Cinemaware	Storia Inter.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 14
Italy 1990	Am./C64/PC	US Gold	Sim.calcio	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ivanhoe	Amiga	Ocean	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
I Ludicrus	Am./ST	Actual Scre.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ice Hockey	Nintendo							n° 6
Ikari Warriors	Amiga	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C16/C64/CPC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Nint./PC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Sp./ST	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Il Libro della Giungla	ST	C.-C./Nathan	azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Image Partner ST	Upgrade							n° 9
Impos. Mission Linx								Co. n° 3
Indiana Jones Action	Am./CPC/C64	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	Sp./ST	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°7
I. J. and the Last Crus.	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
I. J. l'Ultima Crociata	PC e comp.	Lucasfilm	Avv.Grafica	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Infestation	A./ST	Psygnosis						n° 9
International Karate +	Amiga	System 3	Karate+	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
International Team Sp.	C64	Mindscape	Sim.sport.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Interphase	Am./ST							n° 9
Iss	Am./C64	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Iznogoud	CPC/PC/ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Jaws	C64/ST	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Jug	Amiga	Microdeal	S.-up/labir.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Jumping Jack Son	ST	Infogrames	Azione/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Karateka	Ap./C64/ST	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Kayden Garth	ST E	AS	Strat./azione	9	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Kenny Dalglish Soccer	Amiga	Impressions	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 12
King's Knight	Nintendo	Square						Co. n° 5
Klax	ST	Domark/Tengen						n° 12
Knight Force	Am./CPC/C64	Titus	C. vista lat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Kn.t of the Crystallion	Amiga	US Gold						n° 14
Knight Rider	NEC	Pack Video						Co. n° 5
Kenseiden	Con. Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Kick Off	ST	Titus	Football	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Kid Icarus	Console Nint.	Nintendo						Co. n° 1
King Dong								n° 7
King of the Beach	PC EGA CGA	Electr.Arts	Pallavolo	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 3
King Quest IV	Apple II GS	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
King Quest IV	PC/ST	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Killing Game Show	Am./C64/ST	Psygnosis						n° 10
Kingdoms of England	Amiga	Inco. Software	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	Am./PC/ST	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Kult	Am./PC/ST	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	PC/ST	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Last Duel	Am./64/CPC	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	Sp./ST	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Laser Squad	Am./CPC/MSX	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Lancaster it's Real	Am./ST	Actual Screen.	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Laser Squad	Am./CPC/ST	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Laser Squad	MSX	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Legend of Hero Tonma		Irem						n° 13
Legendary Axe		NEC						n° 15
LHX Attack Chopper	PC	Elec. Arts	Sim./azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
Loom	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adventure					n° 11
Life Force		Nintendo	Konami					Con. 4
Le avventure di Link	C. Nintendo							Co. n° 1
Le Maitre Absolu	CPC	Ubi Soft	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Led Storm	Am./C64/ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Led Storm	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Legend of Djel	Amiga	Tomahawk						n° 7
Legend of The Sword	Am./ST/PC/ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of Zelda	C. Nintendo	Nintendo	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Legend of Zelda	ST	CRL	Wargame	13	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Lombard Rally	PC/ST	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Loom	Am./PC	Lucasfilm						n° 4
Lord of the Rising Sun	Amiga	Cinemaware	Azione/strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Lord of the Sword	Sega	Sega						n°2
Lucky	Am./PC/ST	Delphine S.						n°2
M1 Tank Platoon	PC	Micropose	S.comb.Carri	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Mac Rider	C. Nintendo	Nintendo	adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	Am./CPC/PC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC 128/ST	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Manhunter 2	PC	Sierra	adv.grafica	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	PC/ST	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mario Bros	XE System	Atari						Co. n° 1
Master Video Spatial		Pedretti						n° 5
Mayday Squad	C64/PC/ST	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mazemania	Spectrum	Hewson	azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Mega Tech	System Sega							n° 9
Menace	Am./C64	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	PC/ST	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Metal Gear	C. Nintendo	Ultresoftware						Co. n°3
Mazemania	C64	Hewson	azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Mega Man		Nintendo						n° 13
Midnight Resistange		Data East						n° 13
Midwinter	Am./PC/ST	Micropose	azione					n° 11
M. Tyson's Punch-Out		Nintendo						n° 13
Mindbender	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Moonwalker	Am./C64/CPC	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Moonwalker	Sp./ST	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Mot	PC	Opera Soft	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 12
Moto Roader	NEC	NCS						n° 13
Mousin' Aroung	Bally							n° 15
Murder	Am./C64	US Gold						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Murder	PC/ST	US Gold						n° 15
Murder in Space	Am../PC/ST	Infogrames						n° 14
Mickey Mouse	Am../C64/CPC	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	ST	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mousecapade	C. Nintendo	Capcom						Co. n° 2
Micropose Soccer	Am./C64/CPC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	PC/Sp./ST	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Might and Magic	PC	N. W. Comp.	ruolo	14	☆☆☆☆	-	☆	n° 5
M. Tyson's Punch Out	Nintendo							n° 1
Millenium 2.2	Am./PC/ST	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Missing in Action		Konami						n° 9
Modem Wars	C64/PC	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Monster Demolition	Linx							Co. n° 3
Moonwalker	Am./PC/ST	US Gold						n° 5
Motocross	PC CGA EGA	Gamestar	Motocross	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Motor Massacre	Am./ST	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Mr. Heli	Am./C64/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	Sp./ST	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	Am./C64/MSX	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Naxat Open	Console Nec	Naxat Soft						Co. n° 1
Mig 29 Soviet Fighter	Spectrum		Comb.aereo	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mystery of the Mummy	Amiga	Rainbow A.	Adv./icone	15	☆☆☆☆	-	☆	n° 10
Naxat Open	PC Engine	Naxat	Sim. sport.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Neutopia	NEC	Hudson Soft						Co. n° 5
Nevermind	Amiga	Psygnosis	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Night Hunter	PC/ST Ubi	Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Night Hunter	ST	Ubi Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
New Zealand Story	A./C64/ST	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Night Dawn	Amiga	Magic By.	Az./rifles.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Nitro Boost	ST	Code Mast.						n° 4
Nebulus 2	Amiga	Hewson						n° 10
Necris Dome	Spectrum	Code Mast.	Adventure	13	☆☆☆☆☆	-	-	n° 10
Nil Dieu Vivant	Am./ST	Chip	Az.c.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Noriko	Console Nec	Hudson						n° 3
Obliterator	Am./CPC/ST	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Off the Wall	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Ooze	ST	Dragonware	Adventure	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Ordyne	Console NEC	Namco						Co. 4
Operation Thunderbolt	Am./ST	Ocean						n° 9
Operation Wolf	Am./CPC/C64	Ocean	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Oliver and Company	ST	Cocktel V./N.	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Onslaught	Amiga	Hewson	Strat./az.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ordyne	NEC	Namco						n° 12
Oxxonian	A./C64	Time Warp	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Out Run 3D	Sega							n° 6
Out Run	Amiga	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	C64/CPC/PC	US Gold	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	MSX	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	Sp./ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Oxxonian	Am./C64/ST	Micro Partner						n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Pac-Man								n° 7
Pacland	Am./C64/MSX		Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	ST/Sp.	K7	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Paper Boy	Am./C16/C64	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	CPC/PC/ST	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	Spectrum	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
P 47	ST/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Pang		Mitchell						n° 12
PC Globe	PC	Nathan	G. relazion.	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 13
Pictionary	Am./PC/ST	Domark	G. di società	12	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 12
Pinball Magic	Amiga	Loriciel	Flipper	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Pop Up	Am./PC/ST	Infogrames						n° 13
Populous	Am./PC/ST	Elec. Arts	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Predator	Am./C64	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Predator	Sp./ST	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Prince	ST	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Pro Powerboat at Sim.	Sp./C64	Code Masters	C. Nautica	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Pro Tennis Tour	Am./CPC	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Pro Tennis Tour	PC/ST	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Projectyle	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Puffy's Saga	Am./ST	Ubi Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Punk and Jump		Sisteme						n° 13
Passing Shot	Am./C64/MSX	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	Sega/ST	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Personal Nightmare	Am./ST	Horrorsoft	Adv. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Pete Rose Pen.Fever	PC	Gamestar	Baseball 3D	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
PC Kid	Cons. NEC	Hudson						Co. 4
Phantomas	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Phantom Fighter	Am./PC	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phobia	Am./C64/ST	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Platoon	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	PC/Sp./ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Police Force		Williams						n° 9
Police Quest	Am./Mac/PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest II	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Populous	A./PC/ST	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Populous Data Disk	Am./ST	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Poseidon Wars 3D	Cons. Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Power Drift		Sega						n°2
Powerdrome	Am./ST	Electro. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Prehistoric Isle in 1930		SNK						n° 7
Prison	Am./ST	Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Project Firestart	C64	Electr. Arts	Arcade/adv.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Prospector	Amiga	Logotron	Riflessione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Psyco-Fox	Cons. Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Quarterstaff Max	Mac II	Infocom	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Queen of the Peacock		Sega						Co. n° 5
R.C. Pro-Am		Nintendo						n° 13
Railroad Tycoon	PC	Micropose	Simul.econ.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
RC Grand Prix		Sega						n° 13
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	Sim.sot.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Robo Warrior	Nintendo	Jaleco	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Rock'n Roll	Amiga	Rainbow Arts	Az./rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Rommel	C64	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
Rommel	PC	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
R-Type	A./C64/ST	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	Cons. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Rad Racer	Nintendo							n° 6
Raffles	A./ST/CPC	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Warrior	C64/ST	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Raider	Amiga	Impressions	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Island	A./ST	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rampage	C64/ST		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	Cons. Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ramrod	Amiga	Gremlin						n° 3
Ramrod	ST	Gremlin						n° 3
Rastan	Cons. Sega							n° 5
Raven Primo								n° 1
Rambo 3	Cons. Sega	Sega						Co. n°4
Red Heat	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	Sp./ST	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Real Time	Amiga	Adept Dev.						n° 8
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Reggie Jackson Baseball	Console Sega							n° 5
Renegade	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade III	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Rick Dangerous	Am./C64/ST	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Road Blasters	Am./C64/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Blasters	ST	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Runner	VCS 2600							Co. n° 3
Road Wars	Am./C64/Sp.	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Robocop	Am./ST/C64	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Apple II/CPC	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop		Data East						n° 1
Robocop	MSX	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robowarrior	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Rock Primo								n° 1
Rocket Ranger	Am./ST/64/PC	Cinemaware	Azione/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Roc. Ate My Hamster	C64/Sp.	Code Mast.	Simulazione	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Roller Coaster Rumbler	Am./ST	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roy of the Rovers	C64/ST	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Run the Gauntlet	Am./C64/CPC	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	Sp./ST	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Running Man	Am./C64	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Rush'n Attack	C. Nintendo	Konami						n° 1
S.P.Y Special Project		Konami						n° 8
Safari Guns	Am./ST	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Sargon IV	Macintosh	Spinnaker S.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 5
Savage	CPC	Firebird	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
S.T.U.N. Runner		Atari						n° 15
Scramble Spirit	C.Sega	Sega	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Shadow Dancer	Sega							n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Shufflepuck Cafe	Am./CPC/PC	Broderbund	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Shufflepuck Cafe	Macintosh	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Side Arms	NEC	Avenue						Co. n° 5
Side Arms Special	NEC	Namco						n° 13
Sideshow	Amiga	Actionware	Sparo	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Sim City	Am./C64/PC	Maxis/Inf.	Strat./sim.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Simon's Quest	Nintendo							n° 15
Ski or Die	Am./C64/PC		Simul. sport					n° 11
Skidoo	PC	Coktel V.	Strategia/az.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 11
Sly Spy Secret Agent	Amiga	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	C64	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	PC	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	ST	Ocean						n° 15
Snoopy	ST	Edge	Az./ricerca	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Soccer	Atari							n° 13
Soleil Noir	ST	Opera Soft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Son Son II	NEC	NEC	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Space Invaders	Atari							n° 13
Space Invaders	NEC	Taito						n° 15
Space Quest III	Am./PC/ST	Sierra	Adv. anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Space Rogue	Am./Ap.II/C64	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Space Rogue	Mac/PC	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Spack	ST	ESAT	Utility					n° 13
Spellcaster	Sega							n° 12
Spy vs Spy II	Am./CPC/ST	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Spy vs Spy II	MSX/Sp.	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Star Breaker	A./ST	ARC	Az./rifles.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stargate	Atari							n° 13
Steel	Am./ST		Az./labirin.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stormlord	ST	Hewson	Azione/adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Stos	ST	Mand. Soft.						n° 12
Stunt Car	Am./C64	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Stunt Car	PC/ST	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Super Shinobi	Mega Drive	Sega						n° 12
Super Volley-Ball	NEC	System V						n° 13
Super W.B. in Monst.	Am./ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Superleague Soccer	Amiga	Impressions	Strategia	7	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Switchblade	Amiga	Gremlin	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Scramble Spirits	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Scorpion Amiga	Digital M.		Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Secret Quest	VCS 2600							Co. n° 1
Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis	Arcade/adv.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Sherman M4	A./PC/ST	Loriciel						n° 9
Shinobi	Am./Con. S.	Virgin Gam.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Shufflepuck Cafe	Am./ST	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Side Arms	Console Nec	Capcom						Co. n° 3
Silkworm	Am./C64/CPC	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	Sp./ST	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silpheed	PC	Sierra on L.	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 6
Slap Shoot	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Sleeping Gods Lie	Am./ST/PC	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Sinbad	C64/PC/ST	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Skate or Die	Apple II	Electr.Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	C64/PC/Sp.	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skateball	CPC/A./PC	UBI	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Skweek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skyfox II	Am./C64/PC	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Slalom	Nintendo							n° 6
Sleeping Gods Lie	Am./ST	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Soccer Manager Plus	Amiga	Reflex						n° 9
Son Son 2	Console Nec	Capcom						n° 5
Sorcerer Lord	Amiga	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	C64/PC/ST	PSS	Warg. map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	Spectrum	PSS	W. mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Space Ace	Am./PC/ST							n° 5
Space Harrier 2	Cons. Sega							Co.n° 2
Space Harrier	Am./CPC/C64	Elite	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Space Harrier	Console NEC							n° 3
Space Harrier	Sega 16 bit							n°2
Space Harrier	Sega/ST	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Quest III	Am./ST/PC	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Sprint Master	VCS 2600	Atari						Co. n° 1
Spy Hunter 2		Bally Mid.						n° 3
Star Goose	Am./ST	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Ray	ST	Logotron						n° 1
Star Trap	PC	Loriciels	Adv/graf.	14	☆☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Star Treek	C64/Mac/St	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Steel Thunder	PC	Accolade	Sim./com.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Steve Davis Snooker	Am./ST/Sp.		Biliardo	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Strider	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	ST	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Stromtrooper	ST	Creation	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Stryx	A./ST	Psygnosis						n° 9
Stunt Car	ST	Microstyle	Corsa auto	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Super Grid Runner	ST	Lamasoft	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Super Hang On	ST/CPC/Sp.	El. Dreams	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang-On	C64	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Super Mario Bros 2	C. Nintendo	Nintendo	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Super Mario Bros II								Co. n° 3
Super Thunder Blade	Cons. Sega	Sega						n° 3
Super Wonder Boy	Console NEC	NEC						Co. n° 1
S. W. B. in Monster L.	ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Superman	Am./C64/CPC	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	C64	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	ST	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Swiftar	ST	Accustar	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Swords of Twilight	Amiga	Electr. Arts	Ruolo	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Take Down	PC	Gamestar	Catch	8	☆☆☆	☆☆☆	Sint. vocale	n° 8
Tank Attack	Am./C64/CPC	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Targhan	Am./ST	Silmaris						n°2
Tangled Tales	Apple II GS	Origin Syst.	Adv./ruolo	17	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Tarot	Amiga	Microil.						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Tatsujin	Sega							n° 15
Team Yankee	Am./64/CPC	Empire						n° 14
Team Yankee	PC/Sp./ST	Empire						n° 14
Tetris	Nintendo							n° 14
The Adventure of Link	Nintendo							n° 15
The Anc. Ys Vanished	NEC	Hudson Soft						n° 15
The Cycles	Am./PC	Accolade	Sim.sportiva	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
The Cycles	PC	Accolade	C. di moto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
The Gold of the Aztecs	PC/ST	US Gold						n° 15
The Gold of the Aztecs	Am./C64	US Gold						n° 15
The Plague	Am./ST	Innerprise						n° 14
The Publisher	Amiga	The Disc C.	Utility					n° 13
The Seven Gates of J.	Amiga	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The S. Gates of Jambala	ST	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The Untouchables	ST	Ocean	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Thunderstrike	PC VGA	Millenium	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Tie Break	Amiga	Ocean	Simulazione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Tiger Heli	PC Engine	Taito						n° 13
To the Earth	Nintendo							Cons. n° 5
Tom & Jerry II	Amiga	Magic Bytes	Azione	8	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Toobin	Am./ST	Tengen	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Track & Field 2	Nintendo							n° 12
Treasure Island Dizzy	C64/ST	Code Masters	Adv./azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Turbo Outrun	A./C64/CPC	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Turbo Outrun	PC/ST/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Twinworld	ST	Ubi Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Teenage Queen	ST	Ere	Strip-Poker	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n°2
Tennis Ace	Cons. Sega	Sega	Sim. tennis	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Terrarium	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Terry's Big Adventure	ST	Shades	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Test Drive II	Amiga	Accolade	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tetris		Atari						n° 3
Tetris	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Champ	Amiga		Sim.sportiva	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
The Deep	Am./C64/ST	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Deep	Spectrum	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Faery Tale Adv.	PC	Micro Illus.	Ruolo/adv.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
The G. Winter Edition	CPC/Ap. II	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G.Winter Edition	C64/MLX/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The Game of Royal		Darts Valley						n° 5
The Game Summer Ed.	Am./64/CPC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	PC/ST/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Goonies II	Nintendo	Konami	Arcade/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Hit Squad	Spectrum	Code Mast.	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆	n° 9
The Hunt Red October	PC/ST	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The King of Chicago	Am./Ap./C64	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Mac/ST/PC	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Kristall	Am./ST	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
The Last Battle	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Leg.of Black Silver	C64	Epyx	Ruolo/adv	15	☆☆☆☆	-	☆☆	n° 4
The Paranoia Complex	CPC	Magic Bytes	Az./strat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Three Stooges	Am./C64/PC	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Thunder Blade	Cons. Sega	US Gold						n° 1
Thunder Blade	ST	US Gold	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Thunder Chopper	Ap.II/C64/PC	Sublogic	S.com.Elic.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunderbirds	Am./C64/CPC	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	MSX /ST	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tiger Road	Am./64/CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆ ☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Time Bandit	CPC/PC/ST	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
Tennis	Atari	Activision						Co. 4
Toki		Tad Corp.						n° 10
Time Soldiers	Cons. Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Timescanner	C64/ST	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Tin Tin on the Moon	Am./ST	Infrogames	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Titan	Am./C64/CPC	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Titan	MSX/PC/Sp.	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Tom & Jerry	Am./C64	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tomcat	C16/C64	Players	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Top Gun		Nintendo						n° 1
Torpedo		Data East						n° 1
Tracksuite Manager	Am./C64	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Trained Assassin	Amiga	Dig. Magic	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tripple X X X		Micro Partner						n°2
Trojan	C. Nintendo	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Turbo	Amiga	Micro Ill..	Corsa auto.	8	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Turbo Drive		Inor						n° 4
Turbo Esprit	C64	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turbo Esprit	CPC	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turtles		Konami						n° 9
TV Sport Football	Am./ST/PC/Sp.	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Twilight's Ransom	Am./Mac/PC	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twiworld	Amiga	Ubi Soft	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Ultima V	Am./64/PC/ST	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
UFO	PC	Sublogic	V. Spaz./str.	17	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Varis 2	Console NEC	Laser Soft						Co. n° 2
Vampire	MSX/Sp.	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Verminator	ST	Rainbird	Az/strat.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Vette	Am./PC/ST	Spectrum H.						n° 6
Vendetta	Am./C64/CPC	System 3						n° 14
Vendetta	PC/Sp./ST	System 3						n° 14
Venture	Atari							n° 13
Vidi	Amiga	Rombo						n° 12
Volfiev	NEC	Taito						Co. n° 5
Volleyball Simulator	ST	Time Warp	Sport	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Victory		Gottlieb						n° 3
Victory Road	C. Nintendo	SNK						Co.n° 3
Vigilante	Am./C64/CPC		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Sega/Sp.	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	Am./CPC/Sp./ST	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Virus	Am./PC	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	ST/Arch.	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Voyager	Am./ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Vulcan	Am./PC CCS		Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Wandered	Am./C64/ST	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wacko in Wonderland	Am./ST	Newline	Platform	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Wanted	Sega							n° 13
Wataru	NEC	Hud. Soft						Co. n° 5
Weird Dreams	Amiga	Rainbird	Az./ruolo	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Wild Street	Am./ST	Titus	Beat'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Wings	Amiga	Cinemaware						n° 13
Winning Shot	NEC	Deco						n° 12
Wizards & Warriors	Nintendo							n° 13
Wonder Boy 3 in Mon.	NEC	Hudson Soft						n° 12
World Court	PC	Namco	Sim.sport.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
World Games	C.Sega	Epyx	Multiprove	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
World Games	Sega							n° 12
Wrestlemania	Nintendo							n° 12
Wanted	Cons. Sega	Sega	Sparo	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
War in Middle Eart	Am./Ap.II	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	CPC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	PC/ST	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Warlock's Quest	Am./ST	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Wastleland	Ap.II/C64/PC	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Waterloo	Am./PC	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Wec Le Mans	C64/CPC/Sp.	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	MSX	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Weird Dreams	A./C64/PC/ST	Rainbird						n°2
West Phaser	PC CGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Wicked	A./ST	Electric D.	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wild Gunman	Nintendo							n° 1
Wild Streets	Amiga	Titus						n° 7
Willow	Am./PC/ST	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Windsurf Willy	ST	Silmarils	Sport	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Winning Run		Namco						n° 7
Wizard Wars	PC/Sp./C64	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wonder Boy III	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
World Cup Soccer	Cons. Sega							Co. n° 2
World Darts	PC	Mastertronic						n° 7
Wrestle War		SNK						n° 8
Xenon	Am./ST	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Xenon II	ST/Am./PC	Image W.	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Xevious	C. Nintendo	Nintendo	Arcade	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Xerion	Mac II C	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Xevious	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Xybots	Am./64/ST	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
X-Out	A./C64/ST	Rainbow Arts	Azione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Zoom	Sega							n° 15
Zany Golf	CPC/Ap.II	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	PC/ST	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zombi	ST	UBI Soft	Adeventure	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Zone	PC	Loriciels	rag/ruolo/a.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zoom	Amiga	Discovery Sof.	Az./rifles.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
ZZ Miximage	ST	Human Techn.						n° 9

C+VG

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
'Nam	Domark		-	-	-	-	90%	n°7
50 Incredibili Giochi	Wicked Soft.	Amiga	26%	0%	88%	84%	62%	n°16
2020 Super Baseball	SNK	Neo Geo	91%	87%	89%	89%	90%	n°14
Aerostar Vic	Tokai	Gameboy					90%	n°12
Agony	Psygnosis	Amiga	97%	95%	73%	84%	93%	n°16
Alcatraz	Infogrames	Amiga	68%	70%	72%	63%	68%	n°15
Alien Breed	Team 17	Amiga	89%	93%	90%	90%	91%	n°11
Alien Storm	Sega	Master Syst.	81%	70%	74%	78%	71%	n°14
Alien Storm	Sega	Megadrive	81%	74%	63%	49%	66%	n°11
Alpha Mission II	SNK	Neo Geo	90%	91%	85%	85%	88%	n°11
Altered Space	Imagesoft	Gameboy					95%	n°12
Another World	Delphine	Amiga	97%	91%	90%	82%	90%	n°13
Apidya	Kaiko	Amiga	97%	91%	97%	75%	93%	n°15
3D Construction Kit	Domark		-	-	-	-	-	n°9
3D Construction Kit	Domark		-	-	-	-	90%	n°9
500 c.c. Moto Manager	Simulmondo	Amiga	36%	45%	29%	35%	33%	n°7
500 c.c. Moto Manager	Simulmondo	C64	62%	60%	54%	35%	54%	n°7
Adventure Island	Human		-	-	-	-	92%	n°7
AH-73M Thunderhawk	Core		90%	85%	93%	88%	90%	n°10
American 3D Pool	Zeppelin		-	-	-	-	75%	n°10
APB	Hit Squad		-	-	-	-	83%	n° 10
APB	Atari		-	-	-	-	90%	n°9
Area 88	Capcom		92%	89%	91%	90%	90%	n°9
Atomino	Psygnosis		75%	77%	91%	69%	80%	n°8
4D Sports Driving	Mindscape	PC	93%	88%	93%	89%	93%	n°4
Aeroblasters	Kaneko	Megadrive	90%	87%	80%	74%	80%	n°5
After Burst	Masna	Gameboy	50%	45%	51%	32%	40%	n°6
Afterburner	NEC	PC Engine	91%	80%	93%	87%	90%	n°1
Aldynes	Hudson	PC Engine	92%	93%	85%	88%	85%	n°1
Alpha Waves	Infogrames	PC	75%	69%	74%	63%	70%	n°4
Atomic Robokid	Treco	Megadrive	86%	79%	65%	70%	77%	n°5
Awesome	Psygnosis	Amiga	95%	94%	80%	82%	87%	n°2
Aztec Adventure	Sega	Master Syst.	40%	52%	55%	42%	41%	n°6
Back to the Future II	Imageworks	Master Syst.	69%	40%	41%	32%	41%	n°13
Battle Toads	Tradewest	NES	92%	89%	90%	91%	91%	n°16
Beast Warriors	Riot	Megadrive	58%	60%	48%	33%	49%	n°14
Berlin Wall	Kaneco	Gamegear					95%	n°14
Birds of Pray	Electronic Arts	Amiga	69%	80%	72%	73%	66%	n°13
Black Crypt	Core Design	Amiga	92%	89%	76%	75%	83%	n°15
Blades of Steel	Ultra	Gameboy					81%	n°11
Bonanza Bros	US Gold	Amiga	80%	81%	84%	83%	82%	n°14
Bubble Bobble	Sega	Master Syst.	82%	79%	70%	68%	74%	n°13
Bush Buck	Activision	PC	60%	60%	87%	89%	85%	n°15
Bandit King of A.C	Infogrames		85%	80%	89%	90%	92%	n°8
Beast Busters	Activision		92%	85%	90%	89%	90%	n°9
Bionic Commando	Kixx		-	-	-	-	32%	n°9
Block Out	Electronic Arts		80%	75%	90%	88%	86%	n°8
Bonanza Bros	Sega		93%	70%	71%	55%	65%	n°8
Beach Volley	Tonkin House		-	-	-	-	80%	n° 7
Big Game Fishing	Simulmondo		76%	69%	78%	80%	77%	n°7
Boulder Dash	First Softw.		-	-	-	-	95%	n°7

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Bubble Bobble	Hit Squad		-	-	-	-	92 %	n°10
Back to the Future III	Imageworks	Amiga-Spec.	90%	82%	86%	85%	85%	n°6
Bad Dudes	Nintendo	NES	41%	45%	49%	50%	49%	n°4
Badlands	Domark	Amstrad	40%	49%	49%	40%	40%	n°3
Badlands	Domark	C64	55%	49%	69%	60%	68%	n°2
Balloon Kid	Nintendo	Gameboy	75%	73%	81%	62%	70%	n°6
Barbarian	Kixx	Amstrad	90%	80%	91%	89%	90%	n° 1
Bard's Tale 2	Electr. Arts	Amiga	89%	89%	90%	95%	94%	n° 1
Batman: The Caped Crusader	Hit Squad	C64	84%	80%	75%	74%	83%	n°4
Battle Storm	Titus	Amiga	81%	75%	75%	79%	75%	n°6
Blinky's Scary School	Zeppelin 16bit	ST	79%	70%	86%	83%	80%	n°4
Bomber Man	Hudson Soft	PC Engine	70%	87%	96%	93%	93%	n°4
Boxing	Tonkin House	Gameboy	95%	93%	83%	62%	80%	n°5
Budokan	Electr. Arts	Megadrive	90%	82%	83%	87%	84%	n°
Burgertime Deluxe	Data East	Gameboy	92%	90%	97%	94%	94%	n°5
Cadash	Taito	PC Engine	79%	69%	70%	91%	83%	n°5
California Challenge	Accolade	ST	85%	-	70%	70%	70%	n°5
California Games	Kixx	Amstrad-C64	92%	94%	96%	94%	94%	n° 1
California Games	Sega	Megadrive	89%	78%	88%	86%	87%	n°15
Cardiaxx - Life in the fast lane	Electr. Zoo	Amiga	80%	90%	84%	84%	85%	n°13
Castelvania	Konami	Super NES	86%	80%	84%	80%	81%	n°13
Catalypse	Genias	C64	95%	80%	86%	79%	85%	n°14
Checkered Flag	Atari	Lynx					79%	n°11
Chuck Rock	Genias/Core	C64	83%	60%	90%	81%	79%	n°16
Civilization	Microprose	PC	60%	74%	92%	92%	91%	n°12
Click Clack I	dea	Amiga	80%	84%	91%	62%	80%	n°12
Conan Riot		PC E./CD R.	91%	99%	93%	59%	80%	n°16
Cover Girl Poker	The S. Curve	Amiga	79%	73%	70%	80%	74%	n°16
Crazy Seasons	Idea	Amiga	90%	91%	93%	93%	92%	n°15
Crossed Swords	SNK	Neo Geo	88%	92%	92%	86%	88%	n°13
Cruise for a Corpse	Del./US Gold	Amiga	94%	62%	81%	86%	83%	n°16
Car Vup	Core	Amiga-ST	92%	87%	89%	84%	87%	n°3
Captain Skyhawk	Nintendo		79%	81%	83%	80%	81%	n°9
Castellian	Triffix		-	-	-	-	88%	n°9
Chuck Yeager's A.C.	Electronic Arts		93%	90%	94%	89%	93%	n°8
Champion Driver	Idea		79%	79%	82%	77%	79%	n°10
Champion Wrestling	Taito	PC Engine	59%	65%	40%	41%	44%	n°4
Chase HQ	Sega	Master Syst.	83%	65%	71%	73%	61%	n°6
Chase HQ	Taito	Gameboy	40%	33%	25%	28%	32%	n°6
Chip's Challenge	US Gold	Amiga	69%	64%	83%	85%	79%	n°3
Chuck Rock	Core	Amiga	92%	87%	82%	82%	83%	n°6
Chuck Yeager's AFT 2.0	Electr. Arts	ST	70%	72%	60%	61%	64%	n°3
Cluedo Master Detective	Leis. Genius	C64	70%	65%	72%	71%	70%	n°6
Continental Circus	16 Blitz Plus	Amiga	59%	55%	69%	65%	58%	n°6
Continental Circus	Master. Plus	Spectr.-C64	89%	88%	80%	80%	80%	n°6
Contra	Konami	Gameboy	94%	92%	95%	90%	93%	n°4
Covert Action	Microprose	PC	85%	70%	89%	93%	90%	n°2
Creatures	Thalamus	C64	79%	84%	91%	93%	88%	n°3
Crime Wave	Access	ST	90%	88%	81%	80%	85%	n°4
Cyber Combat Police	Face	PC Engine	73%	75%	68%	60%	67%	n°4
Cybercon III	US Gold	ST	85%	85%	86%	89%	87%	n°5

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Cyborg Hunter	Sega	Master Syst.	83%	78%	80%	81%	80%	n°6
Desert Strike	Electr. Arts	Megadrive	88%	90%	93%	92%	92%	n°15
Devil Crash	Techno Soft	Megadrive	94%	90%	92%	90%	93%	n°12
Donald Duck - The Lucky	Dime Caper	Sega M. S.	90%	89%	91%	88%	90%	n°13
Double D. III - The R. Stone	The S.Curve	Amiga	88%	85%	90%	75%	89%	n°13
Dragon Saber	Namcot	PC Engine	75%	83%	79%	61%	60%	n°16
Duble Dragon II The Revenge	Palsoft	Megadrive	74%	76%	68%	65%	67%	n°15
Dylan Dog	Simulmondo	C64	77%	63%	39%	43%	53%	
Dynablaster	Hudson Soft	Amiga	89%	92%	93%	95%	92%	n°14
Damocles Mission Disk	Novagen	Amiga	90%	-	91%	83%	85%	n°3
Danan Jungle Fighter	Sega	Master Syst.	69%	60%	64%	41%	54%	n°4
Darius 2	Taito	Megadrive	89%	88%	75%	72%	79%	n°4
Days of Thunder	NES		55%	45%	29%	27%	30%	n° 7
Deuteros	Activision		89%	78%	90%	91%	90%	n°7
Disc	Loriciel		-	-	-	-	63%	n° 7
Dr Mario	Nintendo		-	-	-	-	90%	n°7
Dragon Fighter	Idea		89%	88%	72%	71%	76%	n°8
Dragon Ninja	Hit Squad		-	-	-	-	86%	n°8
Dragon's Lair T. L.	CSG		-	-	-	-	95%	n°8
Death Trap	Anco	Amiga	82%	80%	75%	79%	80%	n°2
Defender 2	Arc	Amiga-ST	84%	87%	73%	75%	79%	n°2
Delta	Kixx	C64	88%	95%	79%	83%	90%	n° 1
Dick Tracy	Sega	Master Syst.	59%	59%	61%	65%	64%	n°4
Diplomacy	Leis. Genius	C64	70%	59%	72%	70%	70%	n°6
Double Dragon	Mastertronic	Amstrad	50%	42%	51%	50%	52%	n°5
Dragon's Lair: Timewarp	Readysoft	Amiga	91%	88%	58%	22%	42%	n°4
Duck Tales	Capcom	NES	90%	83%	82%	96%	92%	n°5
Duck Tales	Titus	Amiga	87%	81%	59%	45%	60%	n°5
EA Ice Hockey	Electr. Arts		96%	92%	93%	95%	95%	n°10
Elevator Action	Taito		-	-	-	-	92%	n°10
Eye of the Beholder II	SSI/US Gold	PC	90%	85%	86%	86%	86%	n°14
Exile	Audiogenic	Amiga	75%	81%	85%	94%	90%	n°7
Exile	Audiogenic	ST	75%	80%	85%	94%	90%	n°7
E-Swat	Sega	Master Syst.	60%	55%	79%	74%	73%	n°3
E-Swat	US Gold	Am.-A.-C64	75%	82%	77%	79%	78%	n°1
E-Swat	US Gold	ST	49%	34%	51%	55%	53%	n°3
Edd the Duck	Impulze	Am-C64-Sp.	69%	63%	40%	32%	42%	n°3
Eliminator	Players	C64	80%	81%	70%	72%	72%	n°3
Elvira	Accolade	PC	94%	80%	85%	86%	87%	n°4
Escape from Colditz	Digital M. S.	Amiga	65%	55%	70%	69%	63%	n°6
Exterminator	Audiogenic	Am.-C64-Sp.	90%	89%	94%	91%	90%	n°3
Extreme	Digital Integ.	Spectrum	92%	80%	80%	83%	85%	n°2
F-117A Stealth Fighter 2.0	Microprose		92%	91%	94%	93%	93%	n°10
Fantasia	Sega		89%	81%	51%	58%	53%	n°10
Fantasy Zone	Sega		-	-	-	-	88%	n°10
Faceball 2000	Bullet Proof	Gameboy					91%	n°16
Fantastic Voyage	DMI	Amiga	88%	91%	85%	89%	89%	n°14
Fatal Fury	SNK	Neo Geo	93%	89%	94%	95%	94%	n°15
Fighting Masters	Treco	Megadrive	87%	81%	91%	78%	84%	n°14
Final Fantasy II	Square	Super NES	94%	92%	89%	96%	96%	n°16
Final Soldier	Hudson Soft	PC Engine	94%	90%	92%	94%	92%	n°11

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
First Samurai	Imageworks	Amiga	93%	89%	92%	91%	92%	n°12
Formula One Grand Prix	Microprose	ST	94%	88%	94%	94%	94%	n°11
F1 Circus '91	Nichibutsu		89%	79%	94%	95%	91%	n°9
F15 Strike Eagle II	Microprose		88%	60%	94%	92%	90%	n°9
Forgotten Worlds			88%	49%	75%	70%	68%	n°9
Frenetic	Core Design		85%	84%	90%	83%	90%	n°9
Final Fight	U. S. Gold		58%	60%	45%	51%	51%	n°10
F1 Circus	Nichibutsu	PC Engine	89%	78%	88%	88%	87%	n° 1
F18 Interceptor	Electr. Arts	Amiga	85%	90%	97%	93%	94%	n°
Fantasy Zone: The Maze	Sega	Master Syst.	52%	50%	55%	39%	50%	n°6
Final Fight	Nintendo	S. Famicom	94%	92%	95%	91%	92%	n°4
Finale	Elite	Amiga	-	-	-	-	75%	n°3
Firelord	Players	C64	50%	52%	60%	63%	61%	n°4
Fist of Fury Ed.2	Virgin	Amstrad	-	-	-	-	72%	n°5
Fist of the North Star	Electro Brain	Gameboy	50%	47%	42%	59%	49%	n°4
Flames of Freedom	Rainbird	ST	95%	85%	91%	97%	96%	n°5
Formula 1 3D	Simulmondo	Amiga	70%	40%	61%	49%	55%	n°5
Galaxy Force II	Cri	Megadrive	64%	76%	58%	43%	49%	n°12
Ganbare Goemon	Konami	Gameboy					89%	n°15
Ghost Pilots	SNK	Neo Geo	76%	68%	70%	69%	68%	n°11
Ghouls'n Ghosts	Capcom	Super NES	92%	90%	85%	89%	89%	n°12
Gobliiins	Tomahawk	Amiga/PC	92%	90%	92%	93%	92%	n°13
Golden Axe II	Sega	Megadrive	84%	74%	82%	76%	78%	n°12
Gradius	Konami	PC Engine	91%	92%	91%	93%	92%	n°14
Gretzky Hockey	Bethesda So.	Amiga	70%	70%	91%	93%	82%	n°13
Galdegron's Domain	Players		-	-	-	-	59%	n°9
Galdegron's Domain	Players		-	-	-	-	65%	n°9
GG Shinobi	Sega		-	-	-	-	94%	n°8
Gary Lineker's H.S.	Kixx		-	-	-	-	79%	n°9
Gundam F 91	Bandai		90%	75%	54%	50%	49%	n°9
Gargoyle's Quest	Capcom		-	-	-	-	92%	n°7
Geomon the Warrior	Konami		88%	92%	93%	95%	93%	n°10
Ghostbuster II	Hit Squad		-	-	-	-	82%	n°10
Gaiares	Reno	Megadrive	93%	90%	88%	76%	91%	n°4
Gain Ground	Sega	Master Syst.	40%	32%	35%	48%	32%	n°4
Gain Ground	Sega	Megadrive	40%	42%	45%	53%	49%	n°4
Gazza 2	Empire	Sp.-GX 4000	73%	66%	75%	79%	74%	n°3
Gem 'x	Kaiko	Amiga	63%	65%	74%	-	76%	n°6
Ghostbusters 2	Nintendo	NES	50%	51%	64%	63%	61%	n°4
Gods	Renegade	ST	92%	93%	93%	94%	93%	n°6
Golden Axe	Virgin	Am.-A.-Sp.	80%	79%	71%	70%	72%	n°3
Golden Axe	Virgin	ST	93%	89%	92%	85%	91%	n° 1
GP Tennis Manager	Simulmondo	Amiga	62%	55%	49%	45%	52%	n°5
Great Gurianos	Encore	Spectr.-C64	20%	25%	30%	28%	29%	n°6
Gremlins 2	Elite	Amiga	86%	88%	75%	80%	82%	n°1
Gynoug	Masna	Megadrive	94%	93%	88%	90%	91%	n°5
Hard Drivin' 2: Drive Harder	Domark	Amiga-ST	70%	65%	75%	80%	75%	n°5
Hard Drivin'	Tengen	Megadrive	81%	49%	60%	33%	58%	n°3
Hare Raising Havoc	Disney Soft.	Amiga/PC	81%	82%	72%	65%	75%	n°13
Harlequin	Gremlin	Amiga	89%	86%	91%	92%	91%	n°15
Heavy Nova	Micronet	Mega CD	81%	90%	78%	79%	80%	n°15

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Heavyweight Champ	Sims	Gamegear					52%	n°14
Heimdall	Core Design	Amiga	94%	90%	91%	88%	92%	n°12
Hexaust Heat	Seta	Super NES	74%	82%	78%	70%	70%	n°16
Hudson Hawk	Epic/Sony R.	Gameboy					87%	n°16
Hyperspeed	Microprose	PC	79%	60%	95%	94%	94%	n°15
Hatris	Bullet pr. soft.		70%	73%	92%	92%	88%	n°9
Hawkeye	Kixx		-	-	-	-	85%	n°9
Heart of China	Dynamyx		94%	89%	88%	89%	89%	n°9
Heroquest	Gremlin		88%	81%	88%	80%	87%	n°8
Hunter	Activision		94%	92%	95%	95%	95%	n°8
Hellfire	Avenue	NES	-	-	-	-	95%	n°7
Hunter Yoko	Masna		90%	88%	91%	85%	91%	n°7
Hydra	Domark		-	-	-	-	41%	n°7
Heavy Unit	Toho	Megadrive	70%	72%	70%	79%	75%	n°4
Horror Zombies from the Crypt	Millenium	Amiga	67%	70%	65%	59%	65%	n°4
Hypnotic Land	Lindasoft	Amiga	59%	58%	60%	90%	67%	n°3
Impossiball	Players	Amstrad	70%	73%	71%	84%	80%	n°4
Indiana Jones & The Last Cru.	US Gold	Master Syst.	90%	84%	80%	82%	85%	n°2
Ikari Warriors II	Jaleko	Gameboy					92%	n°16
Indy Heat	Storm	Amiga	93%	89%	94%	92%	92%	n°14
Iron Tracker	Smash 16	ST	40%	35%	28%	40%	39%	n°2
Jackie Chan	Hudson Soft	PC Engine	85%	82%	89%	85%	88%	n°5
Image Fight	Irem		88%	81%	74%	75%	78%	n°7
Impossible Mission 2	Kixx		-	-	-	-	97%	n°9
International Ice Hockey	Impulze		-	-	-	-	73%	n°7
James Pond	Millenium	Amiga	95%	82%	91%	90%	90%	n°1
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Amiga	86%	85%	88%	86%	86%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Amstr.	84%	80%	87%	86%	85%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Spect.	84%	80%	87%	86%	85%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	ST	85%	83%	88%	86%	87%	n°7
Jet Fighter II	U. S. Gold		92%	85%	93%	94%	93%	n°7
Jocky Wilson's C.D.	Zeppelin		-	-	-	-	72%	n°8
Jakie Chan's Action Kung Fu	Hudson Soft	NES	91%	91%	90%	89%	90%	n°16
Jerry Boy	Epic/Sony R.	Super NES	88%	79%	82%	80%	82%	n°12
Joe & Mac	Data East	Super NES	79%	81%	69%	70%	78%	n°14
Joe Montana Football	Sega	Gamegear					83%	n°14
John Madden's Football	Elect. Arts	Amiga	90%	91%	94%	93%	93%	n°14
Jimmy White's Whirlwind Sn.	Virgin		94%	80%	95%	95%	94%	n°10
Journey to Silius	Sunsoft		85%	84%	75%	78%	79%	n°7
Jocky Wilson's Darts	Zep. 16bit	Amiga	70%	72%	78%	75%	77%	n°3
Joe Montana Football	Sega	Megadrive	75%	70%	72%	78%	77%	n°6
John Madden's Football	Electr. Arts	Megadrive	93%	90%	95%	96%	95%	n°2
Judge Dredd	Virgin	Amiga	59%	52%	59%	58%	59%	n°6
Judge Dredd	Virgin	Spectr.-ST	63%	54%	51%	56%	54%	n°3
Jupiter Masterdrive	Ubisoft	ST	80%	81%	89%	83%	85%	n°3
Kick Off 2	Anco	Amiga	91%	90%	96%	96%	96%	n°1
Kick Off	Imagineer	NES	85%	60%	94%	92%	93%	n°14
Kid Chameleon	Sega	Megadrive	83%	82%	81%	79%	80%	n°16
Kid Gloves II	Millenium	Amiga	72%	60%	90%	89%	78%	n°13
Knightmare	Mindscape	Amiga	76%	84%	90%	91%	91%	n°13
Kickball	NCS	PC Engine	65%	60%	63%	74%	70%	n°6

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Killing Game Show	Psygnosis	Amiga	94%	95%	84%	82%	90%	n°1
Klax	Atari	Lynx	89%	88%	92%	95%	93%	n°2
Klax	Namcot	Megadrive	70%	50%	59%	69%	65%	n°1
Knights of the Sky	Microprose	PC	90%	89%	83%	87%	88%	n°2
Kwirk	Nintendo	Gameboy	65%	75%	89%	88%	88%	n°6
Lakers vs Celtics	Electr. Arts	Megadrive	91%	90%	87%	88%	88%	n°5
Last Ninja 3	System 3	C64	96%	90%	93%	94%	94%	n°5
L-Dis	NCS		-	-	-	-	92%	n°7
Last Alert	NEC		-	-	-	-	64%	n°7
Led Storm	Kixx		-	-	-	-	60%	n°9
Licence to Kill	Hit Squad		-	-	-	-	82%	n°8
Life and Death	Software tool.		90%	60%	70%	95%	94%	n°8
Logical	Rainbow Arts		87%	85%	90%	93%	89%	n°8
Last Battle	Elite		80%	76%	65%	66%	70%	n°10
Licence to Kill	Hit Squad		-	-	-	-	86%	n°10
Lords of Doom	Starbyte	Amiga	78%	74%	80%	81%	82%	n°7
Lords of Doom	Starbyte	C64	74%	55%	85%	89%	78%	n°7
Last Battle	Elite	Amiga	71%	66%	70%	59%	66%	n°11
Leander	Psygnosis	Amiga	96%	93%	96%	90%	94%	n°12
Leisure Suit Larry 5	Sierra	PC	87%	85%	95%	94%	95%	n°11
Lemmings	Sunsoft	Super NES	86%	91%	94%	94%	93%	n°15
Lotus 2	Gremlin	Amiga	95%	93%	97%	96%	95%	n°11
Lotus Esprint Turbo Challenge	Gremlin		-	-	-	-	89%	n°7
Lemmings	Psygnosis	Amiga	91%	93%	98%	96%	95%	n°3
Light Speed	Microprose	PC	80%	73%	87%	81%	80%	n°2
Line of Fire	US Gold	Amiga-Sp.	93%	88%	89%	79%	85%	n°2
Links	Access	PC	80%	91%	77%	81%	80%	n°4
Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin	ST	91%	84%	93%	90%	89%	n°2
Lupo Alberto	Idea	Amiga-C64	58%	94%	92%	91%	89%	n°2
Magical Flying Hat Turbo Ad.	Sega	Megadrive	83%	84%	82%	84%	84%	n°4
Masterblazer	Rainbow Arts	Amiga	88%	92%	88%	87%	89%	n°2
Magic Pockets	Renegade		92%	93%	92%	91%	93%	n°10
Marble Madness	MB Games		81%	70%	88%	84%	85%	n°10
Mega Tennis	US Gold	Amiga	90%	84%	91%	89%	90%	n°11
Mercenary III	Novagen	Amiga	81%	77%	79%	93%	82%	n°13
Mercs	Sega	Megadrive	90%	77%	90%	91%	90%	n°12
Metroid II Return Of Samus	Nintendo	Gameboy					80%	n°14
Microprose Golf	Microprose	Amiga	80%	71%	84%	90%	88%	n°12
Mille Miglia	Simulmondo	Amiga	81%	78%	90%	84%	90%	n°12
Monkey Island II	Lucasarts	PC	98%	90%	91%	95%	94%	n°13
Moonstone	Mindscape	Amiga	88%	85%	89%	85%	86%	n°14
Masterblazer	Rainbow Arts		-	-	-	-	89%	n°7
Mega-Lo-Mania	Imageworks		84%	93%	92%	87%	91%	n°10
Megaphoenix	Dinamic		82%	77%	84%	59%	76%	n°7
Mercs	U. S. Gold	Amiga	90%	86%	89%	92%	90%	n°7
Mercs	U. S. Gold	Spectrum	81%	74%	87%	85%	87%	n°7
Mickey Mouse II	Kemco		-	-	-	-	55%	n°10
Monster Pack 1	Psygnosis		-	-	-	-	79%	n°7
M-1 Abrams Battle T.	Sega		88%	86%	82%	80%	83%	n°9
Manchester United Europe	Krisalis		87%	72%	71%	63%	71%	n°9
Mario Andretti R.C.	Electr. Arts		92%	89%	93%	95%	94%	n°9

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Martian Dreams	Origin		83%	60%	90%	75%	83%	n°9
Multimixx	Kixx		-	-	-	-	91%	n°9
Multimixx 1	Kixx		-	-	-	-	91%	n°10
Multimixx 3	Kixx		-	-	-	-	61%	n°10
Megaman 2	Nintendo	NES	91%	90%	96%	95%	95%	n°4
Metal Masters	Infogrames	ST	91%	90%	75%	78%	85%	n°4
Miami Turbo GT	Players	Spectrum	80%	72%	83%	65%	72%	n°4
Mickey Mouse	Sega	Meg..-M. Sy.	93%	83%	96%	96%	95%	n°3
Mig 29	Code Masters	Amiga-ST	30%	29%	20%	10%	20%	n°2
Mig 29 Fulcrum	Domark	ST	70%	70%	64%	59%	65%	n°5
Mighty Bombjack	Elite	Amiga	59%	50%	60%	50%	59%	n°5
Moonwalker	Sega	Master Syst.	70%	61%	69%	71%	70%	n°4
Ms Pacman	Atari	Lynx	82%	79%	94%	70%	79%	n°2
Musha Aleste	Sega	Megadrive	90%	70%	68%	76%	70%	n°3
Narco Police	Dinamic	Amiga-ST	86%	88%	84%	80%	83%	n°2
Navy Seals	Ocean	Sp.-GX 4000	85%	74%	70%	78%	75%	n°3
Navy Seals	Ocean	Amiga	80%	71%	48%	40%	45%	n°11
Nebulus II	21st Century	Entertain.	93%	69%	72%	80%	79%	n°11
Ninja Gaiden GG	Sega	Gamegear					88%	n°12
Ninja Gaiden	Hudson Soft	PC Engine	85%	86%	90%	90%	89%	n°16
Nemesis II	Konami		-	-	-	-	96%	n°10
Ninja Gaiden	Atari		-	-	-	-	89%	n°9
Nobunagas Ambition	Koei		-	-	-	-	86%	n°9
Ninja Adventure	Culture Brain	Gameboy	88%	83%	75%	72%	80%	n°4
Obitus	Psygnosis	Amiga	90%	64%	59%	46%	67%	n°3
Oil's Well	Sierra	PC	80%	74%	65%	70%	70%	n°4
Operation Hanoi	Players	C64	81%	60%	24%	25%	32%	n°3
Operation Neptune	Action 16	ST	80%	75%	50%	51%	56%	n°4
Operation Wolf	Hit Squad	Amstrad	92%	80%	88%	86%	85%	n°4
Out Run Europa	US Gold		90%	70%	94%	82%	86%	n°8
Out Run	Sega		-	-	-	-	57%	n°10
Over the Net	Genias		78%	68%	70%	64%	71%	n°7
Out Run	Kixx-NEC	C64-PCEng.	64%	45%	59%	50%	48%	n°1
Ork	Psygnosis	Amiga	91%	90%	75%	79%	83%	n°15
Override	Data East	PC Engine	89%	83%	82%	78%	80%	n°5
Pacmania	Tecmagik	Master Syst.	88%	-	89%	84%	86%	n°5
Pacland	Atari		-	-	-	-	80%	n°9
Paperboy	Mindscape	Gameboy					89%	n°12
Parodius	Konami	PC Engine	92%	92%	905	90%	91%	n°16
Pinball Dreams 21st Century	Entertain.	Amiga	78%	90%	96%	94%	93%	n°15
Pit-Fighter	Domark	Amiga	84%	79%	71%	70%	76%	n°11
Pitfighter	Tengen	Megadrive	89%	86%	83%	81%	82%	n°15
Populous	Elecr. Arts	Amiga	91%	89%	92%	95%	92%	n°13
Prince of Persia	Domark	Gameboy					93%	n°16
Project X	Team 17	Amiga	97%	94%	88%	91%	94%	n°16
Psyborg	Loricel	Amiga	81%	77%	84%	79%	80%	n°14
Putt & Putter	Sega	Gamegear					53%	n°11
PC Kid 2	Hudson Soft		80%	67%	90%	90%	90%	n°10
Populus	Tecmagik		94%	74%	92%	93%	92%	n°10
Predator 2	Imageworks		61%	65%	49%	48%	50%	n°7
PP Hammer	Demonware		86%	80%	88%	89%	86%	n°8

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Prince of Persia	Domark		-	-	-	-	94%	n°8
Pang	Ocean	Spectr. 128K	94%	91%	90%	89%	93%	n°3
Paperboy	Atari	Lynx	90%	83%	59%	58%	67%	n°3
Paperboy	US Gold	Master Syst.	88%	69%	90%	88%	88%	n°1
Paradroid '90	Hewson	ST	82%	84%	93%	94%	93%	n°1
Passing Shot	Encore	Spectr.-C64	73%	60%	61%	50%	51%	n°6
Pilotwings	Nintendo	S. Famicom	92%	83%	92%	95%	94%	n°5
Pinbot	Nintendo	NES	93%	90%	91%	89%	90%	n°4
Powerdrome	Electr. Arts	Am.-ST-PC	81%	79%	69%	80%	78%	n°1
Powermonger	Electr. Arts	Amiga	97%	97%	94%	95%	95%	n°1
Prince of Persia	Domark	Amiga	94%	75%	92%	91%	90%	n°2
Pro Tennis Tour 2	Ubisoft	Amiga	81%	78%	80%	80%	80%	n°4
Profezia	Genias	Amiga	83%	60%	92%	50%	72%	n°2
Q*Bert	Jaleco	Gameboy					96%	n°14
Quack Shot	Sega	Megadrive	92%	87%	88%	90%	89%	n°13
Rastan Saga	Sega		-	-	-	-	68%	n°10
Renegade III	Hit Squad		-	-	-	-	59%	n°10
Revenge of the Gator	HAL Lab.		-	-	-	-	79%	n°7
Race Drivin'	Domark	Amiga	80%	69%	70%	68%	67%	n°16
Rainbow Islands	Ocean	NES	89%	85%	90%	91%	89%	n°15
Retee	Idea	Amiga	87%	89%	92%	92%	92%	n°15
Road Rash	Elect. Arts	Megadrive	91%	87%	92%	90%	91%	n°11
Robo Army	SNK	Neo Geo	95%	94%	91%	94%	94%	n°15
Robocod	Elect. Arts	Megadrive	92%	89%	92%	91%	91%	n°14
Robocod	Millenium	Amiga	93%	89%	93%	92%	93%	n°11
Robocop II	Ocean	Amiga	96%	93%	94%	94%	94%	n°13
Rolling Thunder II	Namcot	Megadrive	90%	85%	86%	83%	84%	n°13
Rubble Saver II	King	Gameboy					81%	n°16
Rubicon 21st Century	Entertainment	Amiga	90%	82%	70%	58%	59%	n°15
R-Type II	Activision		89%	85%	65%	70%	75%	n°8
R-Type	Irem		-	-	-	-	95%	n°8
Rescue of Princ. Blobette	Absolute		-	-	-	-	91%	n°9
RBI Baseball II	Domark		84%	82%	72%	60%	70%	n°8
R-Type	Hit Squad	Spectrum	94%	89%	88%	90%	93%	n°2
R.C. Grand Prix	Sega	Master Syst.	32%	40%	59%	20%	40%	n°1
Rabid Lepus	Video System	PC Engine	85%	73%	76%	78%	79%	n°2
Railroad Tycoon	Microprose	Amiga	83%	82%	91%	95%	91%	n°5
Ranarama	Players	C64	88%	86%	92%	90%	90%	n°3
Red Baron	Dynamix	PC	96%	92%	95%	96%	96%	n°5
Rescue	Nintendo	NES	70%	59%	45%	50%	58%	n°4
Return of the Jedi	Hit Squad	Amstrad	65%	33%	80%	75%	79%	n°5
Return of the Jedi	Hit Squad	Spectrum	65%	40%	50%	48%	43%	n°4
Revelation	Krysalis	Amiga	80%	85%	80%	77%	80%	n°4
Rick Dangerous 2	Microstyle	Am.-A.-C64	91%	80%	82%	92%	90%	n°2
Road Blasters	Atari	Lynx	92%	91%	64%	71%	76%	n°2
Robocop 2	Ocean	AM-Sp-GX.	85%	81%	80%	80%	85%	n°3
Robocop	Ocean	Gameboy	73%	71%	82%	65%	70%	n°6
Robosquash	Atari	Lynx	65%	64%	72%	55%	62%	n°4
Rogue Trooper	Krysalis	Amiga	80%	77%	74%	76%	78%	n°2
Rotor	Action 16	Amiga	80%	79%	81%	79%	80%	n°5
Run the Gauntlet	Hit Squad	C64	70%	72%	82%	69%	77%	n°2

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Rygar	Atari	Lynx	93%	80%	63%	87%	79%	n°4
Scooby and Scrappy Doo	Hi-Tec	Spectrum	91%	80%	83%	91%	88%	n°6
Secret of the Monkey Island	Lucasfilm	PC	94%	81%	97%	92%	94%	n°1
Sagaia	Taito	Gameboy					92%	n°14
Salamander	Konami	PC Engine	91%	89%	94%	78%	93%	n°14
Shadowlands	Domark	Amiga	81%	75%	70%	70%	74%	n°15
Sim Ant	Maxis	Macintosh/PC	69%	70%	72%	74%	71%	n°14
Skate or Die - Bad'n'Rad	Konami	Gameboy					90%	n°15
Smash TV	Ocean	Amiga	49%	52%	69%	63%	60%	n°13
Soccer Brawl	SNK	Neo Geo	82%	89%	94%	92%	91%	n°16
Sol-Feace	Wolfteam	Mega CD	86%	90%	87%	88%	89%	n°15
Sonic The Hedgehog	Sega	Gamegear					94%	n°12
Sonic The Hedgehog	Sega	Master Sys.	95%	80%	94%	88%	90%	n°12
Space Ace	Readysoft	Amiga	92%	88%	55%	53%	72%	n°13
Space Battle Gomola	UPL	Megadrive	89%	85%	89%	84%	86%	n°12
Space Crusade	Gremlin	Amiga	81%	80%	93%	96%	91%	n°15
Space Gun	Ocean	Amiga	76%	72%	79%	79%	77%	n°16
Speedball II	Arena	Megadrive	90%	89%	94%	93%	93%	n°14
Sports 4D Driving	Mindscape	Amiga	84%	74%	86%	88%		n°15
Star Trek	Elect. Arts	PC	93%	91%	92%	93%	93%	n°16
Star Wars	Lucasfilm G.	NES	87%	89%	68%	72%	70%	n°12
Steel Empire	Hot-B	Megadrive	92%	84%	88%	90%	88%	n°16
Sturmtruppen	Idea	Amiga	70%	68%	69%	68%	69%	n°16
Super Adventure Island	Hudson Soft		84%	90%	82%	83%	82%	n°15
Super Kick Off	US Gold	Master Sys.	88%	79%	87%	85%	85%	n°12
Super Mario Bros 3	Nintendo	Nintendo	96%	96%	98%	98%	98%	n°11
Super Off Road	Tradewest	Super NES	89%	91%	91%	77%	85%	n°16
Super R.C. Pro-Am	Rare	Gameboy					94%	n°11
Super Soccer Formation	Human	Super NES	88%	84%	85%	84%	84%	n°13
Super Space Invaders	Domark	Amiga	90%	85%	96%	76%	90%	n°12
Super Tennis	Tonkin House	Super NES	85%	85%	94%	93%	93%	n°11
Super Tetris	Spectrum H.	PC	80%	80%	93%	96%	94%	n°14
SDI	Hit Squad		-	-	-	-	54%	n°8
Shadow Dancer	US Gold		67%	60%	57%	56%	57%	n°8
Shadow of the Beast	Tecmagik		90%	97%	84%	79%	94%	n°9
Sharkey's Moll	Zeppelin		-	-	-	-	44%	n°9
Shikinjo	Sunsoft		-	-	-	-	79%	n°8
Shubibiman II	Masiya		90%	82%	88%	78%	82%	n°8
Sim City	Imagineer		79%	80%	94%	95%	93%	n°8
Skull & Crossbone	Domark		-	-	-	-	57%	n°8
Snow Bros Jr	Naxat		-	-	-	-	90%	n°9
Solstice	Trade West		92%	94%	92%	94%	93%	n°8
Sonic	Sega		86%	74%	82%	90%	96%	n°8
Spitting Image	Hit Squad		-	-	-	-	31%	n°8
Spitting Image	Hit Squad		-	-	-	-	31%	n°8
Star Control	Ballistix		94%	92%	95%	95%	95%	n°8
Super Prof. Baseball	Jaleco		79%	86%	85%	84%	84%	n°8
SuperGolf	Sigma		-	-	-	-	87%	n°8
Ryukyu	Face		-	-	-	-	94%	n°10
S. D. I.	Hit Squad		-	-	-	-	71%	n°10
Skull and Crossbones	Domark	Amiga	-	-	-	-	55%	n°7

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Skull and Crossbones	Domark	C64	-	-	-	-	32%	n°7
Skull and Crossbones	Domark	ST	-	-	-	-	53%	n°7
Streets of Rage	Sega		91%	92%	94%	91%	93%	n°10
Switchblade 2	Gremlin		94%	87%	91%	92%	92%	n°7
Shadow Dancer	Sega	Megadrive	82%	77%	67%	60%	63%	n°3
Shadow of the Beast	Gremlin	Amstrad	92%	65%	81%	80%	82%	n°1
Shadow of the Beast	Ocean	C64	89%	91%	69%	82%	90%	n°4
Shangai	Atari	Lynx	80%	69%	92%	90%	83%	n°4
Silkworm	16 Blitz Plus	Amiga	92%	88%	87%	93%	91%	n°5
Silkworm	Mastertronic	Amstrad-C64	88%	86%	87%	93%	89%	n°5
Ski or Die	Electr. Arts	Amiga	70%	71%	88%	89%	87%	n°6
Sky Shark	Sega	Megadrive	87%	85%	88%	92%	90%	n°2
Slime World	Atari	Lynx	94%	88%	91%	83%	90%	n°2
Snake, Rattle 'n' Roll	Nintendo	NES	94%	88%	96%	94%	95%	n°4
Solar Jetman	Nintendo/Rare	NES	93%	91%	95%	93%	94%	n°4
Son of Dracula	Naxat Soft	PC Engine	89%	80%	91%	90%	90%	n°4
Special Criminal Investigation	Ocean	Amiga-C64	88%	85%	80%	83%	84%	n°1
Special Criminal Investigation	Taito	PC Engine	82%	80%	78%	90%	85%	n°5
Speedball 2	Imageworks	Amiga	97%	95%	95%	96%	91%	n°4
Speedball 2	Imageworks	ST	96%	93%	95%	94%	95%	n° 1
Spiderman	Empire	Amiga	87%	80%	89%	87%	87%	n° 1
Spiderman	Empire	ST-C64	80%	82%	85%	90%	87%	n°2
ST Dragon	Aicom	PC Engine	83%	80%	69%	75%	77%	n°4
Star Control	Accolade	Am.-Amstrad	70%	60%	80%	70%	68%	n°5
Star Cruiser	Masna	Megadrive	90%	60%	58%	93%	80%	n°5
Star Wars	Hit Squad	Amstrad-C64	62%	60%	70%	58%	65%	n° 1
Stellar 7	Dynamix	PC	94%	90%	96%	95%	96%	n°4
Strider 2	US Gold	Spectrum-ST	80%	72%	82%	79%	80%	n° 1
Strider	Sega	Megadrive	96%	94%	97%	93%	95%	n°1
STUN Runner	Domark	Am.-C64-Sp.	67%	80%	60%	61%	70%	n°3
STUN Runner	Domark	ST	50%	40%	30%	21%	37%	n°4
Subbuteo	Electr. Zoo	C64-Spectr.	60%	35%	59%	66%	64%	n°2
Summer Camp	Thalamus	C64	80%	83%	82%	85%	85%	n°4
Super League Baseball	Sega	Megadrive	84%	82%	89%	88%	86%	n°6
Super Mario World	Nintendo	S. Famicom	94%	96%	97%	95%	96%	n°4
Super Monaco GP	US Gold	Amiga-ST	88%	75%	84%	80%	84%	n°4
Super Off Road	Nintendo	NES	90%	79%	79%	83%	84%	n°2
Super Real Basketball	Sega	Megadrive	93%	80%	88%	86%	89%	n°5
Super Real Volleyball	Sega	Megadrive	78%	75%	79%	73%	79%	n°6
Supremacy	Virgin	Amiga	82%	80%	83%	86%	83%	n° 1
SWIV	Storm	Amiga-C64	93%	92%	92%	90%	93%	n°5
Sword of Sodan	Electr.c Arts	Megadrive	61%	55%	50%	485	57%	n°4
Swords and Galleons	Idea	Amiga	65%	60%	40%	63%	52%	n°5
Target Renegade	Hit Squad	Amstrad	91%	70%	93%	90%	90%	n°2
Targhan	Action 16	ST	70%	75%	40%	49%	55%	n°2
Teenage Mutant Hero Turtles II	Konami	NES	90%	87%	87%	88%	88%	n°16
Teenage Mutant Hero Turtles	Imageworks	Amiga	82%	84%	84%	78%	82%	n°13
Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft	C64	78%	83%	79%	47%	65%	n°12
Teenage Mut. Ninja Turtles II	Konami	Gameboy					71%	n°14
Terminator II	Ocean	Amiga	83%	84%	59%	63%	61%	n°11
The Adventure Island - Part II	Hudson Soft	Gameboy					83%	n°16

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
The Blues Brothers	Titus	Amiga	84%	86%	85%	83%	84%	n°11
The Games: Winter Challenge	Accolade	PC	91%	89%	94%	94%	92%	n°14
The Kindred Police Quest	Sierra	PC	91%	77%	59%	70%	66%	n°12
The Legend of Zelda III	Nintendo	Super NES	85%	87%	90%	90%	89%	n°14
The Lucky Dime	Sega	Gamegear					90%	n°12
The Manager	Soft. 2000	Amiga	81%	7 0%	93%	94%	93%	n°16
The New Zealand Story	Ocean	NES	91%	81%	92%	92%	90%	n°14
The Terminator	US Gold	PC	88%	87%	87%	86%	88%	n°11
Thunder Spirit	Toshiba/Emi	Super NES	93%	91%	90%	89%	90%	n°14
Tiny Toon Adventures	Konami	Gameboy					89%	n°15
Tip Off	Anco	Amiga	63%	73%	62%	68%	69%	n°12
Titus Fox	Titus	Amiga/PC	90%	78%	81%	80%	82%	n°16
Top Banana	HEX	Amiga	75%	93%	74%	66%	77%	n°14
Top Wrestling	Genias	Amiga	91%	92%	89%	85%	89%	n°15
Trackmeet	Hiro	Gameboy					94%	n°15
Trax	H. Laboratory	Gameboy					79%	n°15
TV Sports Boxing	Cinemaware	PC	95%	93%	88%	94%	93%	n°12
The Simpson	Konami		93%	93%	94%	89%	91%	n°9
Toyota GT Rally	Gremlin		-	-	-	-	48%	n°8
TV Showtime	Domark		-	-	-	-	69%	n°8
The Famous Five	Enigma Var.		-	-	-	-	70%	n°7
The Simpsons: Bart Vs.	Oc./Acclaim		76%	70%	74%	75%	73%	n°10
The Untouchables	Hit Squad		-	-	-	-	88%	n°10
The Winning Team	Domark		-	-	-	-	90%	n°7
Toyota Celica GT Rally	Gremlin		-	-	-	-	70%	n°7
TV Showtime	Dom./TV G.		-	-	-	-	43%	n°7
Team Suzuki	Gremlin	ST	97%	89%	95%	93%	95%	n°3
Teenage M.H. Turtles	Imageworks	Amstrad-Sp.	84%	40%	88%	85%	88%	n°2
Test Drive 2: The Duel	Accolade	ST	91%	80%	89%	78%	80%	n°5
Test Drive 3	Accolade	PC	83%	78%	74%	80%	76%	n°2
The Empire Strikes Back	Hit Squad	C64	60%	56%	40%	33%	42%	n°2
The Games winter Edition	Kixx	Amstrad	80%	80%	77%	83%	81%	n°2
The Spy Who Loved Me	Domark	ST	80%	81%	85%	92%	90%	n° 1
The Supercars	Accolade	ST	82%	-	-	-	74%	n°5
The System 3 Premier Collect.	System 3	C64	-	-	-	-	95%	n°6
Thunderblade	NEC	PC Engine	50%	41%	50%	51%	46%	n°4
Tilt	Genias	Amiga	59%	66%	60%	78%	66%	n°5
Time Machine	Activision	Amstrad-C64	90%	89%	92%	91%	90%	n° 1
TNT	Domark	Am-ST-Sp.	-	-	-	-	60%	n° 1
TNT	Domark	C64-Amstr.	-	-	-	-	60%	n° 1
Toki	Ocean	Amiga	89%	86%	79%	75%	82%	n°6
Topcat	Hi-Tec	Spectrum	80%	75%	89%	80%	82%	n°4
Total Recall	Ocean	Amiga	79%	81%	60%	60%	62%	n°2
Toy Shop Boys	Hudson Soft	PC Engine	79%	70%	70%	70%	70%	n°4
Toyota Celica GT Rally	Gremlin	Amiga-ST	88%	90%	87%	82%	87%	n°2
Turbo Kart Racer	Players	Amstrad	25%	30%	19%	28%	22%	n°4
Turrican 2	Rainbow Arts	Amiga	94%	93%	95%	94%	94%	n°4
TV Sports Football	Cinemaware	PC Engine	89%	80%	91%	90%	87%	n°6
Undeadline	Palsoft	Megadrive	93%	89%	89%	87%	89%	n°15
Utopia	Gremlin	Amiga/PC	88%	77%	91%	96%	97%	n°11
Ultimate Ride	Mindscape	Amiga-ST	70%	72%	66%	67%	68%	n°3

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Ultimate Tiger	Treco	Megadrive	59%	58%	67%	65%	66%	n°6
Ultraman	Bandai		88%	84%	90%	96%	91%	n°7
Valis II	NEC		-	-	-	-	76%	n°7
Verytex	Asmik		81%	83%	84%	82%	83%	n°7
Viz	Virgin	C64	-	-	-	-	66%	n°7
Viz	Virgin	ST	-	-	-	-	59%	n°7
Viz	Virgin	Amiga	65%	62%	63%	61%	61%	n°6
Wec Le Mans	Hit Squad	Amstrad	70%	75%	90%	89%	88%	n°4
Wec Le Mans	Hit Squad	C64	40%	38%	30%	27%	32%	n°5
Warm Up	Genias		62%	84%	55%	63%	60%	n°7
Warbirds	Atari		-	-	-	-	85%	n°9
Warzone	Core Design		61%	83%	75%	60%	70%	n°8
Vroom	Lankhor	Amiga	89%	88%	89%	80%	86%	n°15
Warm Up	Genias	Amiga	83%	89%	96%	95%	94%	n°12
Wolfchild	Core Design	Amiga	93%	85%	89%	90%	92%	n°14
World Beach Volley	IGS INC	Gameboy					91%	n°14
Wrestle Mania	Ocean	Amiga	84%	79%	88%	78%	85%	n°13
WWF	Acclaim	Super NES	90%	88%	90%	91%	92%	n°16
WWF Wrestle Mania	Acclaim	NES	82%	71%	84%	80%	82%	n°12
Winning Team	Domark		-	-	-	-	85%	n°8
Wrestle War	Sega		90%	83%	87%	84%	87%	n°8
Wing Commander 2	Origin		98%	98%	68%	57%	96%	n°10
Wooly Pop	Sega		-	-	-	-	73%	n°7
World Stadium '91	Namcot		-	-	-	-	60%	n°7
World Stadium	Namcot		-	-	-	-	71%	n°7
WWF Sperstars	LJN		-	-	-	-	79%	n°10
Wonderboy 3	Sega	Megadrive	71%	69%	73%	59%	67%	n°4
World Cup Italia '90	Sega	M.System	40%	41%	49%	50%	44%	n°4
World of Games	Epyx	GX 4000	84%	69%	63%	51%	59%	n°3
Wrath of Demon	Readysoft	Amiga	93%	95%	50%	59%	55%	n°4
Xenon	16 Blitz Plus	Amiga	77%	82%	79%	80%	81%	n°5
Xenon	Mastertronic	Amstrad-C64	50%	55%	49%	58%	52%	n°5
Xenophobe	Atari	Lynx	88%	87%	75%	76%	79%	n°2
Y's III	Hudson	PC Engine	89%	93%	70%	72%	79%	n°6
Yes, Prime Minister	Mastert.	Plus Sp.-C64	59%	63%	89%	87%	86%	n°3
Y's - Book I & II	NEC		-	-	-	-	97%	n°7
Zero Wing	Toaplan		92%	93%	90%	89%	93%	n°9
Z-Out	Rainb. Arts	Amiga	91%	90%	82%	80%	83%	n°2
Zany Golf	Electr. Arts	Amiga	92%	85%	74%	79%	88%	n°
Zarlor Mercenary	Atari	Lynx	84%	79%	71%	75%	74%	n°3

Graeme Souness

VECTOR SOCCER

Amiga

IMPULSE

Acquista una confezione di HOLO-SQUASH e chiedi al rivenditore il regolamento del **Campionato Italiano di HOLO-SQUASH 1992**.

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030 / 2400560 - Fax 035 / 236301

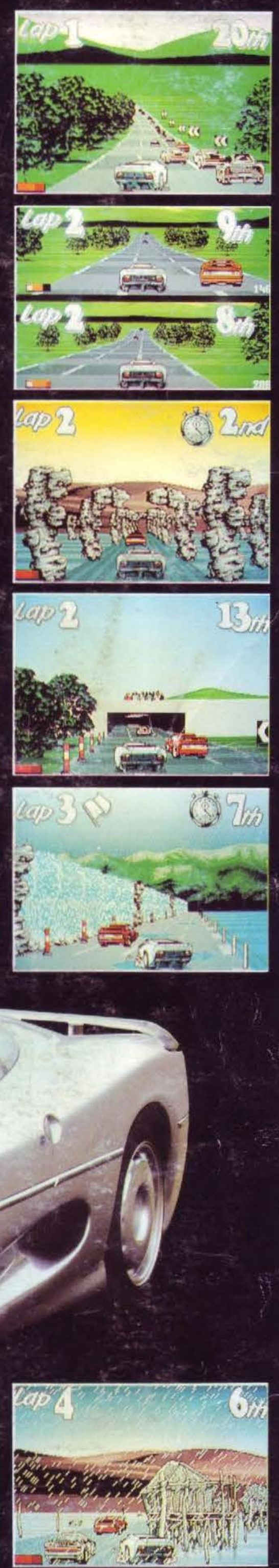
JAGUAR XJ220

Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraverso 12 paesi. Correrai con le piu' sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.

- *Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.*
- *Possibilita' di gioco ad 1 o 2 (Schermo diviso a meta').*
- *Controllo via Joystick o Mouse.*
- *Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!*
- *Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!*

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B-00178-Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



Disponibile per Commodore Amiga e Atari st (Entrambi 1 mega).

Schermate dalla Versione Amiga.

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511